#330 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

REVIEW SPECIAL: 15+ GAMES BEOORDEELD!

MARVEL

GUARDIANS OF THE GALAXY

KOSMISCH KOMISCH

OBSESSIEF GAMENDE KUNSTENAAR PETER RIEZEBOS • RAGNAROK NADERT • GHOST RECON DOET OOK GEWOON BATTLE ROYALE • ZUIGENDE SUIKEREEKHOORN • BREID JE PS5 UIT MET DEZE SSD'S • SIXPACKS IN GAMES DIEP GEANALYSEERD • PLUK DE DAG MET DEATHLOOP • FOOTIE-OORLOG DIT JAAR SNEL UITGEVOCHTEN



WWW.PU.NL
NOV 2021
BP € 5,75
8 718226 108319 02111
RESHIFT

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Bewegend behang



Dit screenshot uit Metroid Dread lijkt de nasleep van een episch gevecht te laten zien, maar niets is minder waar: het lijk van deze gigantische, groteske alien wordt volledig op de achtergrond ontleed. Het is behang; een tof, visueel scenario waar geen interactie mee mogelijk is en dat er voornamelijk is om een anderzijds lege kamer op te vullen. Het is tof om te zien, maar het draagt wel bij aan een van het handjevol kritiekpunten dat ik op deze verder uitstekende metroidvania heb: dat het iconische gevoel van isolatie en eenzaamheid volledig afwezig is in dit deel. Gelukkig krijgen we daar wel een paar van de tofste momenten in de serie voor terug!





Meanderend door Hyrule



Nadat ik de game in 2017 vrij gehaast doorspeelde om de review voor PU te kunnen schrijven, had ik Breath of the Wild alleen nog even voor de DLC aangeraakt. Een maandje of twee geleden begon ik dan eindelijk aan mijn tweede run door de game, en ik moet zeggen: dat valt niet tegen. Temeer doordat ik nu meer tijd heb om wat te meanderen en meer te zien van al het moois dat die game heeft te bieden. Nog steeds mijn favoriete game ooit, dus.



Super Duper Metroid

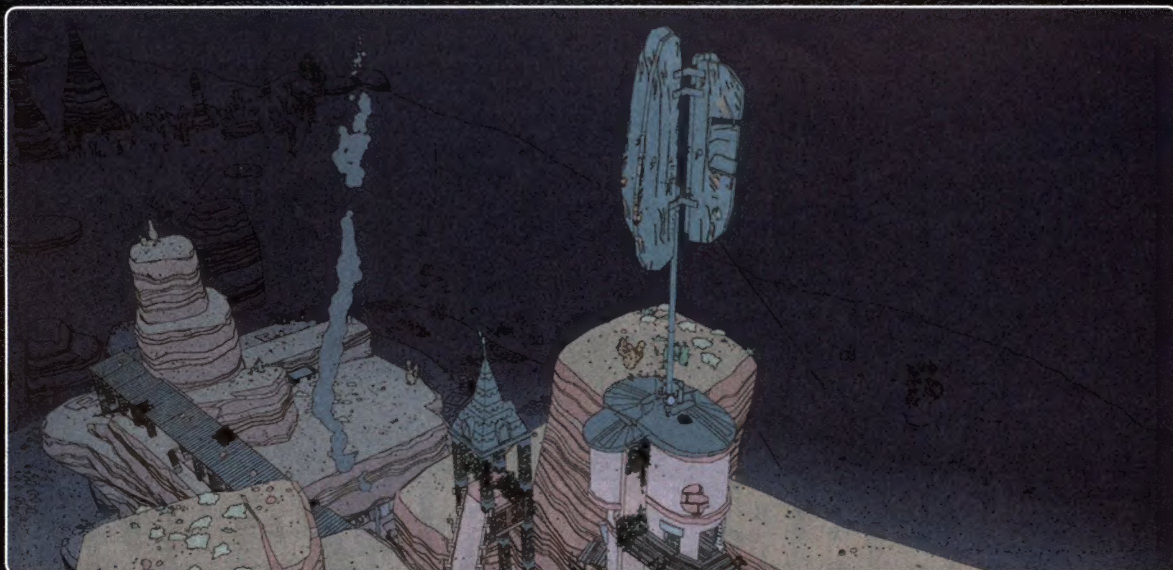


Het heeft maar vierenhalve stream geduurd, maar ik heb (met professionele begeleiding van Cody) de SNES-klassieker Super Metroid eindelijk uitgespeeld. Net voor de release van Metroid Dread. Alsof we het precies zo hadden uitgekiend...

In de war van Sable



Het stijltje van Sable verwart me... Aan de ene kant vind ik de simpelheid ervan prachtig, aan de andere kant vind ik het kleurengebruik lichtelijk... eh, deprimerend? Hoe het ook zij, deze serene openwereld-game doet dingen met me. Wat voor dingen, precies? Dat lees je in de Ook Gespeeld van deze maand!





Pag. 020



Pag. 022



Pag. 046



Pag. 056



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

KEUZESTRESSVERMINDERING





Kunnen kiezen is de ware weelde van de westerse wereld. Maar heb jij ook wel eens een avondje vrij om te gamen waarop er zoveel mogelijke titels je aanstaren, dat je uit paniek maar de 120e run Hades doet? Of maar weer het veilige bad van Mass Effect induikt, want dan weet je in ieder geval dat je een prima avondje hebt, aangezien je precies de temperatuur weet van BioWater? Want kiezen is leuk, de keuze hebben is fijn, maar het kan ook wel eens verlammend werken. (Insert een tragimini-concertje op het kleinste viooltje in het universum.) Gelukkig biedt deze Review-PU uitkomst! Het is namelijk een enorm drukke periode qua releases, met een keur aan uiteenlopende games, prime time voor keuzestress. Dus fungeren wij als een baken in deze maand der mogelijkheden, met reviews van meer dan vijftien games, waar een paar keer Goud op is gevallen.

Niet al deze games zijn eng nieuw en onbekend, want Diablo II: Resurrected is bijvoorbeeld voornamelijk een warm bad waarvan de kuip een nieuw laagje verf heeft gekregen. Ook Far Cry 6 is vertrouwde open wereld-fun, en de footies die Graddus deze maand bespreekt, tja, die komen elk jaar uit. Metroid Dead is 2D-actie, rechtstreeks uit de ouwe school, terwijl Dwayne je heel veel kan vertellen over de nieuwigheid van Death Stranding: Director's Cut, en je niet zal bullshitten hoe nieuw deze PS5-upgrade écht is. Onbekender is Back 4 Blood, hoewel deze nieuwe franchise natuurlijk wel op gewaardeerde Left 4 Dead-fundamenten is gebouwd. Lost Judgment mag ondertussen dan wel een vervolg op een Yakuza spin-off zijn, maar daarin doe je dingen die je nooit eerder hebt gedaan, zoals het infiltreren van een Russische ninjaschool.

We begeven ons pas op écht onbekende terreinen in een game zoals Away: The Survival Series, hoewel het nog maar de vraag is of je die verkenningstocht wil maken. De nieuwigheid van Deathloop die zou je volgens Raf overigens vast wel willen ontdekken, want in zijn review raadt hij ons aan om 'de dag te plukken' met deze unieke tijdlusgame. Maar wil je over iets écht bijzonders en nieuws lezen, dan moet je vaak in de Ook Gespeeld zijn, waar weer de minder voor de hand liggende games worden besproken. Titels waarin je skatet met vogels, op zoek gaat naar je levensdoel of je verwondert over prachtige Chinese pixelart.

Kortom: met deze PU voorkom je dat je met spijt terugkijkt op je game-avondje. Omdat je wéér van je veel betere zusje hebt verloren met Mario Kart, terwijl je haar ook had kunnen decimeren in Hot Wheels Unleashed! Of omdat je misschien wel voor de honderdste keer Spyro hebt uitgespeeld, tot de conclusie komend dat die game niet minder meh is geworden - terwijl je ook een nieuw avontuur had kunnen beleven met Kena. Power Unlimited is je papieren remedie tegen keuzeverlamming! ● *Wouter*

Ondertussen...

Raf

Verloor deze maand...

...alle vertrouwen in mijn tandarts nadat dit ding me mijn nieuwe vulling kostte.

Marvin

Ontving deze maand...

...de grootste muismat die ik ooit heb gehad. En dat bevalt eigenlijk heel goed, want ik game graag in de raarste posities. Bonus: ik ga de troepen van de hel in stijl te lijf.

Samuel

Werkte deze maand...

...nauwelijks thuis. Ik heb (naast m'n iPhone) deze maand voornamelijk deze twee apparaten nodig gehad, en laat dat nou net machines zijn die ik overal kan gebruiken! Nou word ik echt geen Instagram-nomaad, ofzo, maar verder bevalt het me prima dat ik niet meer per se dagelijks thuis ben. Bevrijdend. (Ja, ik weet dat jullie deze gewaarwording waarschijnlijk allang hebben meegemaakt, maar voor mij is het nieuw, oké!?)

Jurjen

Kopieerde deze maand...

...een zelfportret van Rembrandt. Want tja, als je de schilderkunst dan toch van iemand moet afkijken... Ondertussen werk ik trouwens aan een reeks schilderijen waarin mijn werkelijkheid en die van videogames samenkomen, maar die houd ik liever nog even geheim.

Martin

Ontdekte deze maand...

...de deelscooters, alleen ben ik de enige in de straat die ze gebruikt en de collectie groeit en groeit...

Alie

Wist deze maand...

...na bijna een jaar lang proberen, proberen en nog veel meer proberen EINDELIJK een PlayStation 5 te scoren!

Lucas

Bezocht deze maand...

...misschien wel de fijnste retrogamewinkel OOIT! In Keulen, Deutschland, zit Retrospiel (goeie naam) en ik moest even met de vriendelijke eigenaar op de foto. Er zijn bergen zeldzame games te vinden en alles is heerlijk geordend en netjes verpakt. Aanrader!

Cody

Overwon deze maand...

...mijn hoogtevrees, door een rondje in het reuzenrad van Scheveningen te maken. Een kleine stap voor de mensheid, een grote sprong voor iemand met angst voor hoogtes.

JJ

Ontving deze maand...

...een schilderij dat ik niet zo goed binnen durf te hangen. Staat dus op m'n balkon...

Wouter

Werd deze maand...

...grafoud, maar gelukkig heeft het cadeautje van mijn eindbaasvriendin de pijn verzacht. Deze Endgame Captain America van Hot Toys is echt, werkelijk en zonder twijfel, het BESTE OOIT!!!!

Wordt vervolgd...

50 jaar gaming

We spelen met z'n alleen al zo'n vijftig jaar videogames. De tijd vliegt wanneer je lol hebt, toch? Eerst zaten we nog met twee balkjes en een pixel Pong te spelen, maar tegenwoordig streamen we games in 4K naar onze OLEDs. Als iets of iemand 50 jaar wordt, moet dat natuurlijk gevierd worden en dat vieren doen ze op dit moment in het Forum te Groningen. Daar vindt namelijk de expo Game On plaats en deze expositie neemt je mee door de afgelopen 50 jaar, met een gigantische collectie aan speelbare machines. En dat is tof, kunnen we je vertellen, want tijdens het openingsweekend mocht Martin niet alleen de expositie openen, maar natuurlijk ook even zelf alle knoppen bevingeren. Deze volwassen en indrukwekkende trip down memory lane, is te bezoeken tot 6 maart 2022. Dus als je nu op de fiets stapt, kom je precies op tijd aan in het hoge noorden!

Niet alleen in Groningen wordt 50 jaar gaming groots gevierd, maar ook SBS6 maakte enkele minuten vrij voor Martin in de talkshow HLF8, zodat hij binnen zeven minuten even door 50 jaar videogames kon heenblazen. Altijd leuk als we ergens mogen langskomen, als het niet een keertje over verslaving en/of geweld in games gaat.











So happy together

We zitten eindelijk weer zo nu en dan op de redactie, want het kan weer, zoals ze dan zeggen. Nu is het een grote bende, omdat we in een verhuizing zitten. Maar he, ook tussen een stapel met dozen kan het gezellig zijn, want kijk ze eens lachen, die jongens. Hier vonden ze het nog leuk, maar vijf minuten later kregen ze te horen dat de hele PowerPraat opnieuw moest worden opgenomen, omdat ja... techniek he.

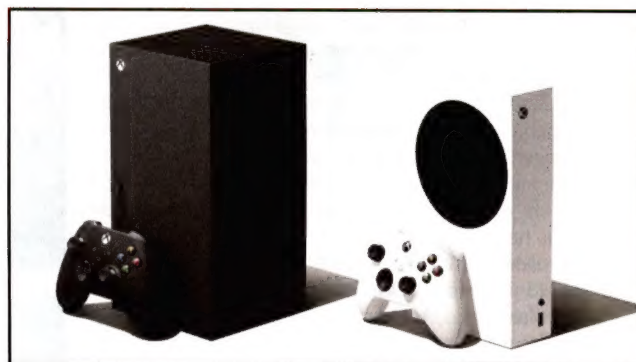


Power Spy

- Je zal maar Messi heten en je gezicht verbinden aan eFootball. Waarop de Japanners je gezicht gruwelijk verneuken in de game.
- Messi's zoon schijnt er 's nachts gillend wakker van te worden.
- eFootball is zo slecht dat je bijna denkt dat Konami de verkeerde build heeft opgestuurd.
- eFootball is zo slecht dat EA gewoon opnieuw FIFA 20 had kunnen uitbrengen om toch met afstand de beste footie te zijn.
- eFootball is zo slecht dat zelfs slechtzienden er pijn van aan hun ogen krijgen.
- EA denkt erover om de naam FIFA van z'n footie te gaan halen.
- We weten allemaal wat er gebeurd is toen Konami PES veranderde in eFootball...
- Een groot lek bij Twitch zorgde ervoor dat de inkomsten van streamers op straat kwamen te liggen.
- Wederom het bewijs dat we bij de PU het verkeerde vak kozen toen we wilden gaan schrijven...
- Of moeten alle redacteuren een eigen kanaal beginnen waarin we live een tekst schrijven?
- Eén sub is goed voor een taalfout naar keuze in de tekst.
- Gaat Marvin blij mee zijn.
- Al kan hij natuurlijk ook een eindredactie-kanaal beginnen waarin je tegen een sub een taalfout naar keuze er in mag laten zitten.
- En bij donatie laat Marvin een taalfout naar keuze in de tekst. Zodat jouw taalfout in de PU staat.
- eFootball is zo slecht dat je de uitspraak van het voorvoegsel 'e' als voorbode kan zien.
- Je start de game op, kijkt en 'iiiiieeeeeeeeehhhhh'.

EEN JAAR NA LAUNCH: STAAN DE PS5 EN XBOX SERIES X AL BIJ ONS THUIS?

We komen zo langzamerhand in de buurt van de datum dat de PS5 en Xbox Series X een jaar geleden op de markt kwamen. Een mooi moment om te kijken of de beide consoles, of misschien een van de twee, bij ons thuis staan. En zo niet, waarom?





Ze staan allebei bij me thuis sinds dag één, want ik ben veel te gepassioneerd over gaming om die dingen niet direct te willen hebben. Maar, eerlijk: ik had ze nog niet echt nodig gehad. M'n Series X raak ik letterlijk nooit aan, en op m'n PS5 speel ik voornamelijk nog PS4-games. Maar, goed, ik heb ten minste de hardware al!



De PlayStation 5 staat in huis en loopt absoluut geen stof te verzamelen. Er zijn al veel toffe games voor uit! De Series X haal ik op de launch van Halo. Diep in mijn hart ben ik namelijk een nostalgische 30+-Amerikaan.



Ze staan hier allebei; ik wil simpelweg zoveel mogelijk games kunnen reviewen, dus dan moet je wel. 'Privé' gebruik ik de Series X wel het vaakst, mede door de fantastische backwards compatibility. Inmiddels op beide consoles een paar geweldige games kunnen spelen, dus ik heb van beide aankopen nog geen moment spijt gehad, en heb enorm veel moois om naar uit te kijken!



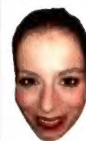
Ze staan beide te vlammen in huize Lindeboom, hoor! Het feit dat bijna iedere multiplayergame tegenwoordig cross-play ondersteunt maakt deze generatie consoles zoveel interessanter dan de vorige. Tel daarbij de homerun op die Game Pass Ultimate heet, want ik ben héél erg blij met mijn Series X. Misschien wel meer dan met mijn PS5.



Geen van beide staan bij mijn tv te pronken. En tot nu toe heb ik deze situatie ook niet als een gemis ervaren. Te weinig games die echt next-gen zijn. De PS4 en Xbox One voldoen nog prima. Plus, ik wil niet meedoen aan het 'koop een PS5 en krijg er een tandenborstel en een energie-contract bij'-gedoe. Fuck dat. Maar het moment van de eerste aanschaf nadert. Gran Turismo 7 gaat mijn overstapmoment worden.



De PS5 en Series X staan hier nog steeds! De PS5 is nog steeds lelijk en de Series X heeft nog steeds een onoverzichtelijke UI.

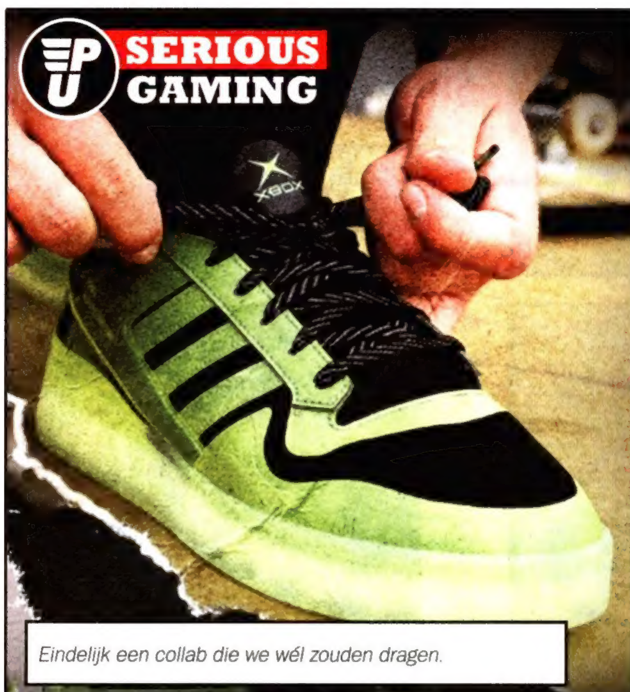


Ik heb deze maand pas net een PlayStation 5 weten te scoren. Eindelijk! De Xbox Series X komt daar later zeker bij, maar ik wacht op een echte, exclusieve systemseller/mooie deal. Anders kan ik die aanschaf voor mezelf nog niet verantwoorden.



Beide machines staan flink te brommen, want ja... het is toch je werk he.

SERIOUS GAMING



Eindelijk een collab die we wél zouden dragen.

SERIOUS GAMING



Een Fortnite-hoodie van Balenciaga voor 1.000 dollar. Het moet niet veel gekker worden.



twitter.com/GKJJ

eFOOTBALL IS EEN TRAP IN DE ZAK VAN ALLE PES-FANS

Ik ben een FIFA-speler. Niet zozeer een fan – kuch, FUT, kuch – maar de gameplay past mij het best. En als je eenmaal echt tijd stopt in een bepaalde footie, dan blijf je die trouw. Allebei de games doorgronden fuckt je skills op.

Anyhow, tot aan dit jaar was de strijd tussen FIFA en PES er altijd een die ik op de voet volgde. Ik hou van concurrentie en kijk graag naar hoe developers elkaar de loef proberen af te steken met innovaties en aanpassingen. Het afgelopen decennium wisselde de creatieve koppositie ook een paar keer. FIFA was lange tijd de mindere game (niet in verkoopcijfers), maar rond 2015 klapte PES opeens in elkaar. Vooral online kreeg Konami de zaakjes niet goed voor elkaar. EA begon in die periode agressief alle licenties naar zich toe te trekken en kwam met FUT. En die modus bleek een schot in de roos. FIFA schoot omhoog in zowel de populariteitspoll als de opbrengsten. PES bleef achter. De laatste paar jaar vond Konami echter weer de weg naar boven. En eerlijk is eerlijk: PES 2021 was qua voetbalbeleving en gameplay beter dan FIFA 21.

Je zou dus zeggen, 'vooral blijven doorgaan'. Niet dus. Mogelijk ingegeven door de matige verkoopcijfers gooide Konami het totaal over de andere boeg. De (heilige) naam PES werd veranderd in eFootball (welke droplul heeft dat bedacht...) en de game werd free to play en flink uitgekleed. Alles draaide voortaan om hun 'FUT-variant'.



Nu moet Konami natuurlijk helemaal zelf weten wat ze doen en laten met hun game. En ik heb niks tegen free to play. Sterker nog, ik pleit ervoor dat de FUT-variant van FIFA ook gewoon gratis wordt. De Warzone-variant, zeg maar. Maar de schijt die Konami vervolgens op 30 september op de markt bracht, daar vind ik dan wel weer wat van.

eFootball in de huidige staat mag je geen game noemen. Het is gecodeerde kak. Een schop in de ballen van de PES-fan. Fans die jarenlang het gezeik van de FIFA-fans hebben moeten aanhoren en in weer en wind hun franchise trouw zijn gebleven. En dit is hun dank. Free to play poep. Spelers die gezichten hebben alsof de plastisch chirurg bezopen was toen hij hen behandelde. Meer bugs en glitches dan soepel lopende gameplay. eFootball was zo rot dat je het bijna wilde uitproberen om eens lekker te kunnen lachen...

En het erge is, Konami wist dat de game slecht was. En bracht hem toch uit. Welkom in de gamesindustrie anno 2021. En dan een sneue tweet eruit gooien dat je hebt gezien dat veel mensen problemen hebben en dat hen dat spijt. Breng die fucking game dan niet uit!!! Maar ja, einde boekjaar hè. Aandeelhouders zijn belangrijker dan gamers. We patchen het de komende maanden wel goed en dan vergeet iedereen dit.

Nou, ik mag hopen dat gamers dit een keer NIET vergeten. Als je vriend(in) meerdere keren vreemd gaat, haal je de schouders ook niet op. Soms kun je te ver gaan. En Konami overschreed de grens wat mij betreft. Ruimschoots...

> "Ik zou graag zien dat honderden miljoenen mensen onze games konden spelen."





Maak dan meer consoles en een Game Pass-variant, mister Jim Ryan.

Power Spy

- En weer won het PU-team de ROG Challenge. Voor de derde keer op rij.
- Nog even en je zou denken dat we echt goed kunnen gamen.
- Bethesda's nieuwe game Starfield gaat 150.000 zinnen aan dialogen bevatten.
- Notoire doorklikker JJ wordt er nu al moe van...
- Twisted Metal-maker David Jaffe is boos op PlayStation omdat ze hem niet gebeld hebben met de mededeling dat ze een nieuwe Twisted Metal gaan maken.
- Hij meldde in zijn eigen podcast dat hij wist waar de lijken in de kast van Sony lagen, maar dat hij zijn mond zou houden.
- Of je weet wat en zegt het, of je houdt je mond. Dit is categorie gefrustreerde aandachttrekkerij.
- eFootball is zo slecht dat zelfs voetbalhaters er niet blij van worden.
- Website Bloomberg sprak elf developers die zeiden dat ze games maakten voor de Switch 4K.
- Waarop Nintendo direct meldde dat dit fake news was en er niet aan een 4K-handheld gewerkt werd.
- Wie is er nu dus gek?
- Neem toch aan dat developers het verschil weten tussen een gewone Switch en een Switch 4K? Anders zijn het slechte developers.
- Maar zelfs deze developers hadden een betere footie gemaakt dan Konami...
- eFootball is zo slecht dat het mee gaat strijden voor de award voor de beste survivalhorrorgame van het jaar.
- Vergeleken met eFootball was Cyberpunk 2077 zo slecht nog niet.
- De reactie op de aankondiging van free-to-play-game Ghost Recon Frontline was allesbehalve positief.
- En dat is knap voor een game die gratis is.
- Blijkbaar kijken gamers een gegeven Frans paard wel in de bek...

Power Spy

● Na de openbaring van Chaturbate dat je op hun streaming-service wel full-on erotische games mag spelen, met hulpstukken en al, is de Powerspy benieuwd of onze huisstreamer Wouter zich aan games als Anal Masters of SpunckStock gaat wagen.

● Hij houdt, getuige zijn eerdere streams, immers van zichzelf kastijden en pijnlijke ervaringen...

● eFootball is zo slecht dat je bijna denkt dat ze de makers van Castlevania de game hebben laten maken.

● Die hadden toch even niets te doen...

● In Japan is er een esportsteam opgericht dat alleen bestaat uit 70-plussers.

● De Powerspy vraagt zich nu af wat pijnlijker is voor mannen: een ass-whooping krijgen van een team bestaande uit vrouwen of geslacht worden door een esportsteam vol senioren...

● Aan de andere kant, een aantal van de goude oude redacteuren wagen zich inmiddels ook al aan de rollator...

● Een ideaal excuus voor te laat inleveren. "Kwam vanochtend wat traag bij mijn PC aan."

● Metroid Dread is bij het schrijven van deze Powerspy net uit en scoort dikke negens.

● Het lijkt wel alsof alles wat Nintendo aanraakt op dit moment in goud verandert.

● Want ook de Switch OLED wordt massaal bejubeld.

● Het kan dus wel, Konami, goede games maken...

● Dat racegames trailers hebben, dat weten we. En hoe ze eruitzien ook.

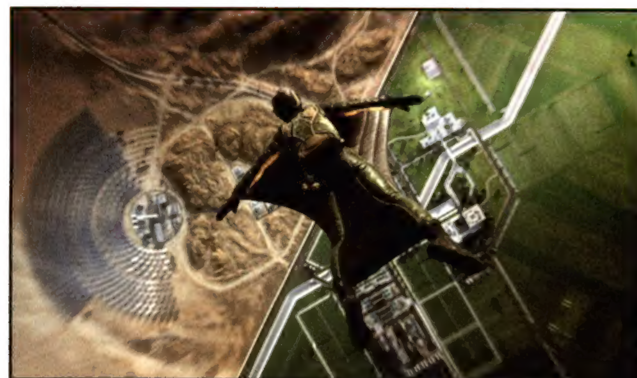
● Kom, dacht Polyphony Studios, we maken een nieuwe trailer voor Gran Turismo 7 en gaan het even anders aanpakken.

● En dus komen ze met een trailer over de remschijven in de game... »

GAAN WE EEN SPANNEND SHOOTER-NAJAAR TEGEMOET?

Er komen de komende weken drie bekende FPS-games uit, alle drie gezegend met een belangrijk multiplayer-component. We hebben het over Call of Duty: Vanguard, Halo Infinite en Battlefield 2042. Drie shooters tegelijk spelen doen echter niet veel mensen. En dus worden er keuzes gemaakt. De laatste jaren was Call of Duty altijd de 'winnaar'. Vooral dankzij Warzone. De beta van Call of Duty: Vanguard scoorde echter matig als we sociale media mogen geloven, terwijl de eerste geluiden over de beta van Halo Infinite en Battlefield 2042 juist erg goed waren.

Zou Call of Duty Vanguard daarom dit najaar wel eens van de shooter-troon gegooid kunnen worden, of is Warzone gewoon te sterk? En stel, de verkoop van CoD: Vanguard valt tegen, is het dan BF for the win, of Halo Infinite? We vroegen het de shooterfans op de redactie.





Warzone is veel te populair en dus strijden Battlefield en Halo om de multiplayerkruimels. Ook qua sales kan ik me niet voorstellen dat laatstgenoemde franchises in de buurt komen bij Vanguard. Vooral Halo: dat is echt een niche geworden voor nostalgische 30+-Amerikanen.



Warzone blijft eenzaam aan de top, en mede door die populariteit zal ook Call of Duty: Vanguard als een malle verkopen. Ik verwacht dat heel veel gamers de hoop op Halo Infinite na de rumoerige ontwikkelingsperiode wel hebben opgegeven, al kan de nostalgie-factor zo waardevol blijken dat er toch hordes nekbaarden op af komen. BF2042 gaat zeker niet zonder spelers achterblijven; deze drie games zullen elk gewoon een ander soort shooterfan aanspreken.





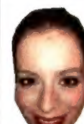
Warzone heeft ervoor gezorgd dat Call of Duty dusdanig toekomstbestendig is, dat een wel of niet geflopte Vanguard daar niet veel aan af zal doen. Microsoft heeft dat begrepen; dat de Halo Infinite-multiplayer free to play wordt, is een essentiële zet. EA kan ook niet anders dan volgen en de vraag is niet óf, maar wát er van BF 2042 free to play gaat worden. Dit gaat heel leuk worden voor shooterfans!



Halo gaat terrein (terug)winnen. Want free-to-play + een sterke naam + nostalgie naar betere tijden + esports-ondersteuning. Het zal Warzone niet van de troon stoten, maar het zal het wel doen zweten!



Ik zet mijn geld toch nog op Call of Duty: Vanguard. Maar puur en alleen vanwege Warzone. Mijn mentale support gaat uit naar Halo Infinite, want developer 343 Studios heeft zo veel stront over zich heen gehad dat ik ze een succes gun.



Vanguard gaat ongetwijfeld alsnog ouderwets goed verkopen. Maar mocht de verkoop door een of ander mirakel tegenvallen, dan verwacht ik meer van Battlefield dan van Halo. Ik ken maar een handjevol mensen dat nog altijd écht enthousiast wordt van Halo...



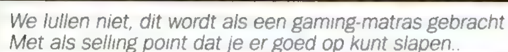


Het zijn alle drie shooters, maar zijn wel alle drie anders. Ja, er wordt in geschoten, maar het zijn in de basis andere beestjes en ze kunnen daarom ook prima naast elkaar leven. Ook qua verkoop zal Vanguard wel weer prima gaan. Beetje hetzelfde als FIFA: de titel staat standaard op het lijstje van mensen om te halen in november en nu met Warzone hebben ze een mooi marketing-platform om de titel aan de man te helpen. Voor veel spelers is het een veilige keuze, je weet wat je krijgt voor je geld en dat is voor mensen die niet dagelijks videogames op de voet volgen met Battlefield en Halo een ander verhaal.



Ik denk dat Warzone dit jaar alsnog als winnaar uit de bus komt, wat Vanguard ook doet. Free-to-play is gewoon huge en die nieuwe map gaat een hele hoop mensen terugbrengen. Grappig genoeg denk ik dat Halo Infinite het ondanks de gratis multiplayer dan weer aflegt tegen Battlefield, gezien de gigantische hype om die game en de stap vooruit die het is.

SERIOUS GAMING



We lullen niet, dit wordt als een gaming-matras gebracht Met als selling point dat je er goed op kunt slapen..

FIFA 22 MET DILDO'S

De ondeugende streaming service Chaturbate wil porno-actrices en -acteurs de mogelijkheid geven om erotische streams te verzorgen rond games. Ze kunnen de games dan letterlijk en figuurlijk verbinden aan zaken als dildo's en hun eigen vingerwerk. Voordat iedereen zich al verheugd op een FIFA 22-stream waarbij de actrice bij elke goal de dildo een paar centimeter dieper duwt; tot nu toe zijn er slechts een handjevol games gelicentieerd om te gebruiken. En dat is vooral vaag Indie-werk. Alhoewel Anal Masters ons wel erg intrigerend lijkt. Maar logisch dat grote publishers niet massaal instappen, want seks is voor hen nog altijd veel meer foei dan mensen doodschieten. Maffe wereld...



"Apple heeft geen videogame-business. Ze hebben een tolhuisje gebouwd waar developers langs moeten als ze een game op hun device willen hebben. En noemen dat innovatief."

Epic-baas Tim Sweeney dist Wall Street Journal, dat meldt dat Apple een innovatieve videogame-gigant is

SERIOUS GAMING

NAUGHTY DOG

OPEN POSITIONS
OCTOBER 2021

Zou Naughty Dog met een nieuwe game bezig zijn...

Power Spy

- Is inderdaad weer eens iets anders.
- En zo kun je eFootball natuurlijk ook beschouwen. De game is iets anders dan normaal.
- Gamers houden immers toch zo van innovatie...
- Hou je even vast. Apple verdient meer aan games dan PlayStation, Nintendo, Microsoft en Activision bij elkaar.
- Dat terwijl ze dus exact 0 games zelf hebben gemaakt.
- De Powerspy is geen hoogbegaafd persoon, maar hij weet genoeg van het leven om te beseffen dat je dan een slimme business hebt opgezet.
- Want ken je ook maar één bakker die geld verdient zonder brood te bakken?
- Eidos is de eerste uitgever die zijn werknemers de vierdaagse werkweek aanbiedt. Het is zeer wel mogelijk dat meerdere partijen dit voorbeeld gaan volgen.
- De Powerspy vindt dit een goed initiatief, mits ze dit ook doen voor de gamers.
- Met name de sandbox- en servicegames zijn zo groot dat je er zeven dagen per week, fulltime, mee bezig moet zijn om ze uit te kunnen spelen.
- Voordeel van eFootball is dan weer wel dat je er binnen een minuut mee klaar bent.
- Toch wel aardig van die gasten van Konami dat ze rekening houden met ons sociale leven.
- Ook de tweede grote man achter de Overwatch-franchise, Chacko Sonny, heeft Blizzard verlaten. Zijn vertrek volgt redelijk kort op die van Jeff Kaplan, de man die Overwatch op de kaart zette.
- Hebben ze nog wel developers over bij Blizzard..?
- Aan de andere kant, Konami heeft met eFootball bewezen dat je een game gemaakt door twee stagiaires en de cateringmedewerker ook kunt uitbrengen.

MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

MARVEL-MAFKEZEN

Na de Marvel Movie Renaissance die in 2008 van start ging met het MCU, is het zo langzamerhand tijd voor een soortgelijke heropleving op het gebied van games. Want naast Midnight Suns, Spider-Man 2 en Wolverine, staat Guardians of the Galaxy ook nog op het Marvel-menu. Maar wel een beetje als een mager voorgerechtje, vond Wouter. Totdat hij de game spéélde...





GAAN JE VERRASSEN

"Ik zag de eerste Guardians of the Galaxy-film op dag die je perfect zou kunnen noemen. Okay, ik was in Duitsland, dus helemaal ideaal was het ook weer niet. Maar aangezien het tijdens Gamescom 2014 was, was de locatie van Keulen natuurlijk onvermijdelijk en een kleine prijs om te betalen. Want op de ochtend van 11 februari speelde ik voor het eerst in mijn leven The Sims 4, waarna ik 's middag Guardians of the Galaxy mocht zien, drie dagen voordat hij in de bioscoop verscheen. Het was de eerste MCU-film die écht liet zien dat Marvel Studios-baas Kevin Feige risico's durfde nemen, dat er geen vastomlijnde, rigide formule was voor de Marvel-films van Disney. Het stuiterde vrijelijk door de ruimte, terwijl het een aantal personages voorstelde waarvan velen niet eens wisten dat ze bestaan, en ik vermaakte mezelf er kostelijk mee. Ja, die 12e augustus in 2014 was bijzonder, want het is niet elke dag dat je zoveel fijne dingen kunt combineren met je werk, in een tijdsbestek van 8 uur. En het is niet elke dag dat je kennismaakt met een groep intergalactische buitenbeentjes, die nog jarenlang voor vermaak zouden zorgen. Zelfs op de meest onverwachte manieren..."

Wouter DUIKT DIEP IN MARVEL-MYTHOLOGIE

Guardians-geschiedenis

Omdat ik een gekke geek ben, heb ik voordat de eerste Guardians-film uitkwam even wat research gedaan naar deze groep Marvel-misfits. Ik stuitte daarbij op verschillende iteraties van het inmiddels befaamde team, waarvan de eerste teruggaat naar eind jaren '60. Deze proto-Guardians bestaan uit een vreemd stel onbekenden uit de 31ste eeuw (Earth-691) waar zelfs de grootste Marvel-geleerden amper van gehoord hebben, zoals een kristallen wezen genaamd Martinex T'Naga en een Buck Rogers-achtige astronaut genaamd Major Vance Astro. Na het lezen van deze comic was ik dus ook weinig opgeschoten met mijn research voor de film, want het ging over een hele andere Guardians of the Galaxy, die pas in Volume 2 een minirolletje kregen als easteregg/grapje. Daarin heetten ze de Ravagers en verschenen ze in een totaal andere opstelling, met Sylvester Stallone als Stakar Ogord en Michelle Yeoh als Aleta Ogord, die beiden de naam Starhawk hebben gedragen. Ik herkende de proto-Guardians daarom helemaal niet, hoewel deze verwijzing juist bedoeld was voor nerds zoals ik. Een van de weinige overeenkomsten met de Guardians van de films, was dat ook dit 60's-team een versie van Yondu had, die we inmiddels kennen als de blauwe dude die gespeeld wordt door Michael Rooker. Maar deze door Mary Poppins-geobsedeerde gast ben ik nog niet tegengekomen in de Guardians-game.



Go, Go, Guardians

Goed, die Guardians uit de 31e eeuw zijn best vet, want hun verhaal is eentje die zo geflipt sci-fi is dat alleen een trippende dude uit de 60's het had kunnen verzinnen. Uiteindelijk, nadat ze de mensheid van slavernij hadden gered door ruimtewezens genaamd de Badoon te verslaan, werden ze een tijdreizende 'interstellar enterprise', en wie weet wordt een element hiervan nog wel verwerkt in Guardians of the Galaxy Vol. 3. Hoe dan ook bestaat het populair geworden team waar deze game over gaat uit heel andere bewakers van het universum, hoewel ze het idee voor hun teamnaam wel kregen toen ze de eerder genoemde Vance Astro ontmoetten. Waarmee het Marvel-multiverse weer in balans is. De All-New Guardians of the Galaxy was een groep helden die het opnam tegen de Phalanx, toen deze techno-organische aliens probeerden het Kree-systeem

> **"Hoewel het gezicht van Peter Quill het niet zou zeggen – want daar gaan je knokkels bijna van jeuken – zit er erg veel liefde in deze game!"**

80'S REVIVAL... AGAIN

Onvermijdelijk voor een game die ook maar een beetje tegen de Guardians-films van James Gunn aanschurkt, is natuurlijk een flinke soundtrack. Dit zijn, vooralsnog, mijn top 5 favoriete tracks die ik in de game ben tegengekomen:

5. ***Since You Been Gone***
   Rainbow
4. ***Kickstart My Heart***
   Mötley Crüe
3. ***Hit Me With Your Best Shot***
   Pat Benatar
2. ***Never Gonna Give You Up***
   Rick Astley
1. ***The Warrior***
   Scandal, Patty Smith

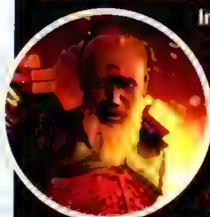


WOW, ZIJN DAT ARC REACTORS IN JE BORST? GEVALLETJE IRON MAN?
ONS RAS HEEFT OPLICHTENDE TEPELS.
OOOOH...
JA.

WEL IN DE GAME, NIET IN DE FILM

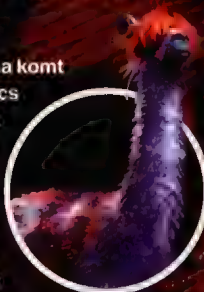
De Guardians of the Galaxy-game kent een paar personages die we nog niet in de films zijn tegengekomen. Natuurlijk zijn ze wel bekend van de comics, dus is het interessant om even te kijken wat we van deze nieuwelingen weten.

GRAND UNIFIER RAKER



In de comics heet deze religekkie Cardinal Raker en is hij een hoge pief van de Universal Church of Truth. Dit religieuze keizerrijk bestaat uit een conglomeraat aan ruimtewezens, een soort Covenant, die de Magus aanbidden. Hij is dan weer een dienaar van Marvels oudste goden, de Many-Angled Ones, ook wel bekend als Elder Ones, Dark Gods of Nameless Ones, wezens die gebaseerd zijn op Lovecraft z'n boeken. Duistere shit, dus! Ik ben hier volledig voorstander van, want het kan mij nooit Lovecraftiaans genoeg, zelfs niet in het Marvel-universum.

KAMMY



Deze paarse lama komt niet in de comics voor en lijkt ook niet een enorm essentiële toevoeging aan de game. Maar vermoedelijk is dit vage beest meer dan simpelweg een komische noot, want het zou me niets verbazen als Kammy ergens op het einde van de game een sleutelrol blijkt te hebben...

KO-REL



Star-Lord heeft in de game nogal een hoge pet op van dit lid van het Nova Corps, volgens zijn teamleden vooral omdat hij wat haar betreft niet eh... bepaald met z'n hoofd denkt. Ze is een Kree, dus in bezit van de kenmerkende, blauwe huid en bovennatuurlijke kracht, en als Nova Corps Centurion heeft ze ook toegang tot de Xandarian Worldmind, een zelfbewuste supercomputer.

In de comics heeft ze overigens weinig van doen gehad met de Guardians en komt ze alleen in een paar boeken van Nova voor, maar Ko-Rel vocht wel in de oorlog tegen de Phalanx. Mogelijk kent Star-Lord haar daar van, want de Kree-vrouw schijnt nogal wat heldendaden verricht te hebben tijdens de Annihilation Wave. Hoewel ze in de comics toen samen met Gamora vocht, kan het in dit universum natuurlijk anders zijn!

LADY HELLBENDER

In de game is Lady Hellbender een soort Collector, een die in het bijzonder exotische monsters verzamelt. Star-Lord, in al zijn leiderschapswijsheid, verzint een plan om Groot of Rocket te verkopen aan de verzamelaar om wat extra geld te verdienen. De Guardians hebben aan het begin van de game namelijk een flinke schuld liggen bij het Nova Corps, een gegeven dat zo'n beetje het hele *inticing* incident van de game is.

In de comics is Lady Hellbender grotendeels een vergelijkbaar personage, compleet met een bijna identieke look en litteken op haar gezicht. In de continuïteit van Earth-616 probeerde Lady Hellbender onder andere Hulk en Venom aan haar collectie van exotische monsters toe te voegen.





over te nemen. Daarna werden ze een soort intergalactische vredebewaarders, opererend vanuit dat hoofd van een Celestial, Knowhere, ook bekend van het MCU. Sappig detail: Cosmo, die hyperintelligente hond met een ruimtepak aan, die we ook heel kort zagen in het museum van de Collector en op het einde van Guardians of the Galaxy Vol. 2, was het hoofd van de beveiliging in de Guardians hun hoofdkwartier. Dat je het even weet! De Guardians of the Galaxy in de comics kenden vele leden, waaronder niemand minder dan Venom, Captain Marvel, The Thing, Iron Man en zelfs Doctor Doom, terwijl ze het aan de stok kregen met Thanos, de Kree, de Spartax Empire en een cult genaamd de Universal Church of Truth. Een drukke agenda bestaande uit typische Marvel-madness dus, en veel van deze zaken komen terug in de game...

Vierkante Guardians

Square Enix zijn Guardians of the Galaxy-game doet verhaaltechnisch best wel iets interessants: genoeg herkenbare en succesvolle elementen van de films nemen, om dat vervolgens te combineren met personages en gebeurtenissen die alleen bekend zijn van de comics. Terwijl Insomniac met Marvel's Spider-Man vooral zijn eigen versie van het Spidey-verhaal vertelde, lijkt de ontwikkelaar van Deus Ex: Human Revolution en Shadow of the Tomb Raider de personages van de films in een comic-geïnspireerd avontuur te gooien. Vreemd daarom dat de personagemodellen van Star-Lord, Gamora, Groot en Drax overkomen als Chinese action-figures die geen »

WAAROM ZIET ROCKET ER INEENS UIT ALS EEN DRUGSBARON?

IK BEN EEN WITWASBEER.

Marvel-merk, maar wel 'Guards of the Universe' op de verpakking hebben staan. Dit omdat de ontwikkelaars poogden ergens tussen de films en de comics in te zitten qua design, terwijl ze ook nog hun eigen, persoonlijke touch aan de personages wilden meegeven. Goed, het resultaat doet een beetje te veel denken aan hoe Marvel's Avengers, ook van Sqaure Enix, eruit zagen, maar ik blijf daar niet in hangen. Als ik namelijk op ontdekkingstocht ga in de Milano, het ruimteschip van de Guardians, kom ik erachter dat deze game barst van de achtergrondverhalen, Marvel-eastereggs en fijne, soms zelfs zeer grappige, knipogen naar zowel het Marvel-universum in de breedte, als de MCU-Guardians. Hoewel dat gezicht van Peter Quill het niet zou zeggen – want daar gaan je knokkels bijna van jeuken – zit er erg veel liefde in deze game!

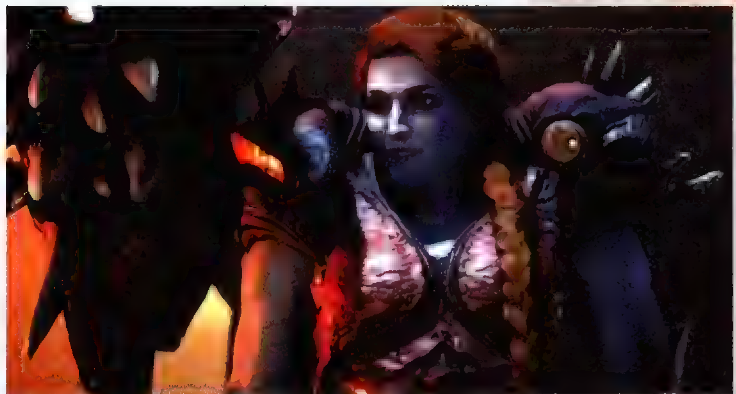
Grappenmakers van de Galaxy

Soms slaan ze een beetje door in Guardians of the Galaxy, wat betreft de dialogen die je als Star-Lord met je team voert. Zo is Rocket Raccoon wel heel onkarakteristiek emotioneel als hij zijn trauma's op je dumpt, terwijl het een beetje gemakzuchtig lijkt dat je niet met Groot kan communiceren omdat de universele vertaler kapot is. Ja, die cop-out kennen we al uit tientallen episodes van Star Trek, Eidos! Maar verder is het een genot om het kleurrijke, rommelige schip te verkennen, terwijl Quill z'n teamleden een beetje naar elkaar schreeuwen en jij steeds meer te weten komt over de onderlinge verhoudingen. Ook als de Guardians eenmaal hun schip verlaten om een boete te betalen aan het Nova Corps, blijven ze op Star Wars-achtige wijze met elkaar kibbelen. Als Star-Lord op een gegeven moment een deur weet te openen en "Presto!" zegt, reageert Gamora met "What-o?" Want ja, waarom zou een buitenaards wezen weten waarom Star-Lord opeens met Italiaanse woorden smijt? Star-Lord zegt vervolgens: "You know: Ta-daaaaa!" Waarop Drax droog zegt: "That is no more clear." Half zuchtend zegt Star-Lord daarom maar: "Door's open." Drax: "Why did you not simply say so?" Dit soort simpele gesprekjes maken gebruik van hoe de Guardians hun persoonlijkheden in de films zijn uitgewerkt, waardoor het niet alleen grappig, maar ook herkenbaar is. De game zit vol met dit soort lol! Combineer dat met het feit dat deze Guardians het waarschijnlijk op gaan nemen tegen Magus, de evil versie van het perfecte wezen Adam Warlock, in een verhaal waar je via dialoogopties veel invloed op uit kan oefenen, en ik vermoed dat het wat betreft narratief wel goed komt. Maar, de gameplay? Tja, dat is een heel ander verhaal.



DRAX ZOALS IN DE GAME

Drax is een goed voorbeeld van de afwijkende achtergrondverhalen die deze versie van de Guardians hebben. In de films is Drax van een onbekende planeet afkomstig en werden zijn vrouw en dochter vermoord door Ronan the Accuser. In de comics is hij een gewone aardling genaamd Arthur Douglas, en werd zijn familie vermoord door niemand minder dan de Mad Titan, Thanos. Dat laatste geldt ook in de game, waardoor Drax the Destroyer op wraak zinde en, in een grote plottwist, er vervolgens in slaagde om Thanos te vermoorden! In het universum van de game heeft Drax dus Thanos vermoord, wat hem een extra grote badass maakt. Bovendien is het een interessante variatie op het achtergrondverhaal van de Destroyer en belooft het veel goeds voor wat Eidos nog meer gedaan heeft met deze versie van het Marvel-universum.



Glimmende Guardians

In Guardians of the Galaxy speel je als Star-Lord en, voor zover we weten, niemand anders. Daar is een reden voor, want als je alleen als Peter speelt, dan ervaar je het team meer zoals in het 'echte leven', aldus Eidos-Montréal. Je bestuurt het team niet, je kan ze hoogstens beïnvloeden, en dat betekent dat

je ze op sommige moment ook moet... eh, leiden. En ja, als je het zo bekijkt, dan past dat wel echt bij de dynamiek die de Guardians of the Galaxy (in de films) hebben. Tijdens de puzzel-/adventure-elementen werkt dit principe dan ook prima, want als je met Star-Lord z'n visor de boel een beetje scant en je stuit op een computer, dan laat je Rocket die hacken. Moet er een zwaar iets verschoven worden, dan is Drax je man, en Groot en Gamora kunnen vast ook nog wel iets voor je betekenen. In de combat is het vooral schieten met Star-Lord z'n blasters, soms een beetje rondvliegen met z'n laarsraketten om het strijdveld vanaf boven te bekijken, en verder opdrachten geven aan je teamleden om hun speciale krachten op de juiste volgorde, op de juiste vijanden, los te laten. Ik worstelde er best wel een tijdje mee, dus té makkelijk is het in ieder geval niet, maar ik vraag me wel af hoe lang dit boeiend gaat blijven. Het voelt net niet spectaculair genoeg voor een actiegame en niet tactisch genoeg voor een strategy-game, terwijl de skill-trees me niet het idee gaven dat dit later gaat veranderen. Ik vermaakte me er overigens best wel prima mee, maar dat kwam vooral omdat het nieuw en glimmend was, een glans die er natuurlijk niet eeuwig op blijft zitten.

MIJN FAVORIETE EASTEREGG TOT NU TOE

Het is niet moeilijk een Marvel-fan blij te maken. Het enige dat je hoeft te doen is een (semi-)obscure verwijzing naar ze toegooien, en ze eten het met bot en al op. Zo ook ik, dus was ik blij te zien dat Star-Lord een Dazzler-poster in zijn hut heeft hangen. Dazzler is namelijk een bijzonder 80's-personage (kijk maar naar haar outfit) uit de X-Men-comics, die naast een superheldin ook een beroemende zangeres is. Peter is duidelijk een fan!



Marvel-Misfits of the Galaxy

Maar weet je waar ik achter kwam tijdens het lezen van die Guardians of the Galaxy-comic? Dat verhaal dat geen fuck te maken heeft met de film die ik op die perfecte dag in 2014 zag, waarbij ik tot dezelfde ontdekking kwam? Dat de Guardians of the Galaxy het potentieel hebben om je te blijven verrassen. Is het niet middels een dance-off op het einde van hun film, dan is het wel als er plots een Telltale-game van verschijnt of als ze in de comics in een universum genaamd de Cancerverse terechtkomen. En daarom heeft Kevin Feige, hoofdgenie achter het Marvel Cinematic Universe dat hij is, ze destijds ook ingeschakeld: om een dosis spontaniteit in zijn superheldenwereld te pompen. Want deze Marvel-misfits zijn een stel mafkezen in de films, wat in combinatie met de belachelijk rijke achtergrond die ze in de comics hebben, best wel eens wat haren naar achteren kan laten blazen, op Eidos' eigen wijze. Dus misschien moet je je alvast lichtelijk voorbereiden op een verrassing, ook al lijkt deze game aanvankelijk misschien op niet veel meer dan 12 procent van een plan.

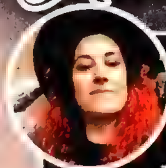
"Daarom heeft Kevin Feige ze destijds ook ingeschakeld: om een dosis spontaniteit in zijn superheldenwereld te pompen."





BASICS
ACTION-ADVENTURE
EIDOS-MONTRÉAL/SQUARE ENIX
OUT NOW

Neo's Art



Neo weet wel het een en ander van Noordse mythologie en is op de hoogte van wat een zuiplap Thor volgens de geschriften is. Dus doet zij met de dondergod wat ook Santa Monica deed: hem een bijpassend, mythologisch correct figuur geven. Proost!

From this horn it is thought to be well drunkif it is emptied in one draught, some men empty it in two draughts, but there is no drinker so wretched that he cannot exhaust in three.

Thor looked at the horn and did not think it was very large, thought it seemed quite long, but he was very thirsty. He put it to his lips and swallowed with all his might

TUSSEN KUNST EN TWITCH

COADETTE

Tja, wat kan ik hier over zeggen? Tijdens de laatste Super Metroid-stream kwam er een discussie op gang over de Bonuslevelboys en welke Nintendo-personages zij zouden zijn.

Unaniem besloten wij in de chat: Cody is Toadette, Jacco is Link en Lucas is duidelijk Bowser. Waren zij het ermee eens? Nope. Is het veel grappiger zo? Jep. Iets met Yoshi werd er nog geroepen door Jacco, maar daar luisteren wij natuurlijk niet naar. ;)



Vol trots liet Tjeerd zijn zelfgemaakte McDonald's Hot Wheels-auto zien tijdens een hele toffe Hot Wheels Unleashed-stream. Als er nou nog zelf hamburgers werden gebakken en hij een ballon kreeg, was zijn kinderverjaardag bij de McD helemaal compleet.

Tot de volgende,
Rozenbeek



GOD OF WAR RAGNAROK

DE NOORDSE APOCALYPS STAAT VOOR DE DEUR

Sinds God of War in 2018 een even nodige als geslaagde reboot kreeg, kijkt Jurjen heel erg uit naar het vervolg op dat meesterwerk – meer dan ooit sinds de studio heeft bevestigd dat het Noordse avontuur van Kratos in dit vervolg wordt afgerond. Dus kom maar op met die Ragnarok!



Nadat ik in 2010 alle Griekse goden wel zo'n beetje had vermoord (in het meesterlijke God of War 3, welteverstaan) meende ik dat de hack-'n-slash-serie over de furieuze Spartaanse krijger Kratos daarmee wel voorbij was. Want wie moet je nog vermoorden wanneer je alle goden al vermoord hebt? En hoe lang blijft dat toch wel wat ééndimensionale, door wraak gedreven gezwiep met die kettingmessen nog interessant?
Toch kwam daarna nog God of War Ascension. Waarin het immer creatieve Santa Monica Studio (maker van alle hoofddelen in de God of War-serie) het probleem van de opgebruikte goden oploste door het verhaal van Ascension vóór dat van de eerste God of War te plaatsen. Voor de broodnodige nieuwe gameplay werd een multiplayerstand toegevoegd. Tja.
Van mij had die game niet gehoeven.
Na Ascension bleef het vijf jaar stil. En toen kwam God of War.

ZOONTJE

Het in 2018 voor de PS4 verschenen God of War was precies de reboot die de serie nodig had. Het probleem dat de hele Griekse mythologie in eerdere delen al was afgeslacht en opgebruikt, werd heel handig opgelost: Kratos werd van het zuiden naar het noorden van Europa verplaatst, naar het domein van de Noordse mythologie om iets preciezer te zijn. Daarnaast werd het eendimensionale van de gameplay misschien nog wel handiger opgelost: Kratos kreeg een zoontje.
Zo'n zoontje bood heel wat voordelen. Ten eerste werd het hoofdpersonage Kratos interessanter nu hij altijd iemand in de buurt heeft waar hij om gaf en voor wilde vechten. Ten tweede gaf Atreus (zo heette dat zoontje) meer diepgang aan het verhaal van de game. Ten derde voegde Atreus nieuwe combat-opties en -upgrades toe aan de bloederige mix.
Tel daarbij de vele nieuwe goden en settingen van de Noordse mythologie, innovatief camerawerk en nóg bruter hakwerk, en je had een beest van een game.
God of War scoorde een 92 in de PU, werd game van het jaar bij de Game Awards, en op Metacritic staat een 94. Tijd voor een vervolg dus!

THOR

Dát er een vervolg zou komen, werd aan het eind van de eerste (Noords-mythologische) God of War wel duidelijk: in de post-credits scene had Atreus al een visioen waarin de bliksem het dak van hun huisje scheurde en een man met een vonkende hamer dat huisje naderde. Thor, inderdaad. Uit recent vrijgegeven artwork bleek dat het hier niet de knappe Thor uit de Marvel-films betreft, maar een wat lompere versie met een forse buik. Helemaal goed.
En dat geldt ook voor de onthullingstrailer die tijdens het PlayStation Showcase-evenement van september werd getoond.

TÝR

Ragnarok speelt zich drie jaar na de gebeurtenissen in de voorganger af, en de wereld is een stuk kouder geworden. De Fimbulwinter loopt op zijn eind, wat betekent dat de voorspelde oorlog waarmee alles zal eindigen (ook wel bekend als Ragnarok) nadert. Atreus is nu een tiener en wil antwoorden. Wat heeft zijn identiteit als Loki te betekenen? Is de naderende ondergang van de negen rijken nog te voorkomen? Kunnen ze dan niets anders doen dan in hun hutje zitten wachten tot alles voorbij is?
De beschermende vader Kratos lijkt dat laatste aanvankelijk wel van plan. Hij heeft geen zin de goden nog eens te verzoeken. Toch weet Atreus hem te overtuigen om samen op zoek te gaan naar Týr, de dood gewaande oorlogsgod uit de Noordse mythologie.

> "TÝR ZAL TOCH IÉTS AAN DE GAMEPLAY VERANDEREN. IK NEEM AAN DAT HIJ NIET AANSLUIT OM DE BROODJES TE SMEREN."









Mooiste moment van de trailer zit aan het eind, waarin Kratos en Atreus de reus Týr (twee koppen groter dan Kratos) uit zijn cel bevrijden, en Kratos vraagt: ga je met ons mee?

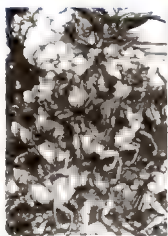
NEGEN RIJKEN

Wacht, wat? Wordt Týr een speelbaar personage? Of zou je hem kunnen gebruiken voor ondersteunende acties, zoals je Atreus weer net als in de voorganger op commando pijlen kunt laten schieten?
Týr zal hoe dan ook íéts aan de gameplay veranderen, want ik neem aan dat hij zich niet bij Kratos en Atreus aansluit om de broodjes voor onderweg te smeren.
Dat 'onderweg' belooft trouwens nog langer dan in de voorganger te worden, aangezien je in Ragnarok niet zes maar negen rijken mag doorkruizen. Om daar een beetje vaart mee te maken, kun je dit keer ook een hondenslee besturen. Wie het liever wat kalmer aandoet, kan gelukkig ook weer met een bootje door de fantasievolle omgevingen varen.
Verder is het weer ouderwets hakken met Kratos, die daarbij zowel zijn Chains of Olympus (die kettingmessen, dit keer weer inclusief de grapple-move uit God of War 3) als Leviathan Axe (bijl die na werpen weer terugkeert) kan gebruiken. En het moet wel heel raar lopen als Kratos daar op een gegeven moment de hamer van Thor níét aan toevoegt.

EINDE

Het lijkt me vrij duidelijk dat Kratos niet alleen Thor, maar zo'n beetje álle Noordse goden gaat vermoorden, zoals hij dat eerder met het Griekse pantheon al deed. Want Eric Williams (director) en Cory Barlog (schrijver, director van God of War 2018) zijn er in een recent interview heel stellig over: met Ragnarok komt het Noordse avontuur van Kratos ten einde. Er komt geen Noordse God of War 3, en – godzijdank – ook geen Ascension-achtig vervolgje in de Noordse mythologie.
Ragnarok staat voor de ondergang van de goden en de wereld. En ik kan niet wachten totdat ik die ondergang mag gaan ontketenen.

VOLGENDE MYTHOLOGIE?



Aangezien Santa Monica Studio heeft aangegeven dat Ragnarok de laatste God of War in de Noordse mythologie wordt, rijst natuurlijk de vraag in welke mythologie Kratos in de volgende God of War zal huishouden. Kanshebbers zijn wat mij betreft de mythologieën van het oude Egypte (goden met dierenkoppen, piramides, sfinxen, monsterlijke hybrides van verschillende dieren), de Keltische wereld (draken, feeën, reuzen, ridders, tovenaars) en Azië (met name die van Oost-Azië, dus met van die Chinese draken en demonen). Maar het coolst lijkt het me als Kratos bij zijn volgende avonturen eens in de Joods-Christelijke mythologie belandt, inclusief de vele demonen, monsters en engelen uit de Bijbel en verwante geschriften, waarvan we sommige bijvoorbeeld ook al tegenkwamen in games als Dante's Inferno, Shin Megami, The Binding of Isaac, Darksiders en El Schaddai. Kratos tegen de vier ruiters van de Apocalyps of Satan himself: ik zie dat wel zitten.



weetje • weetje

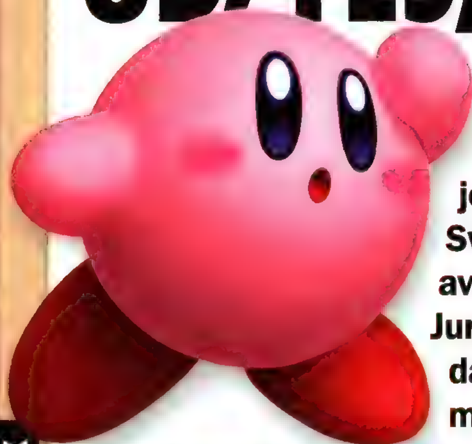
Volgens de Noordse mythologie gaat Ragnarok met heel wat spektakel gepaard. Zo worden de zon en maan door twee wolven verzwolgen, en zal de wereldboom (waarop alle rijken zich bevinden) zo heftig schudden dat alle bomen ontworteld raken en alle bergen instorten. Het maakt nieuwsgierig naar hoe Santa Monica Studio dit 'einde van alles' gaat vertellen en in beeld gaat brengen.





KIRBY AND THE FORGOTTEN LAND

3D, YES, MAAR WEL BEPERKT



Onlangs verscheen een trailer waaruit blijkt dat ieders favoriete roze blobje nóg een avontuur op de Switch gaat beleven. Een 3D-avontuur zelfs! Maar volgens Jurjen blijkt uit de trailer ook dat we daar niet te veel van moeten verwachten.







The Last of Us! Dat was het eerste wat ik dacht toen de trailer van de nieuwste Kirby-game begon.

De eerste scenes van de trailer tonen een vervallen winkelcentrum dat blijkbaar al zó lang niet is betreden dat de vloeren, reclameborden en roltrappen zijn overwoekerd met gras, mos en ander groen. Vervolgens glijdt de camera over een brug naar hoge gebouwen die grotendeels schuil gaan onder bossen en bomen. Instinctief inspecteer ik de omgeving op bewegingen die op clickers of andere belagers kunnen wijzen.

Dan volgt een heel andere scene: wuivende palmen, ruisende golven, een zachtgeel strand met een roze balletje erop. Kirby! Hij is terug! En, zo bleek uit de beelden die volgden, hij gaat zowaar een 3D-avontuur beleven!

BEWEGINGSVRIJHEID

Sinds zijn eerste 2D-platformavontuur in 1992 speelde Kirby de hoofdrol in maar liefst 30 games, waaronder gekke dingen als Kirby's Dream Course (een soort minigolfspel), Kirby Air Ride (een soort Mario Kart op hoverboards) en Kirby Battle Royale (een vechtspel), maar vooral een heleboel 2D-platform-avonturen. Gek genoeg heeft Kirby nooit mogen schitteren in een echte 3D-platformer, zelfs niet tijdens de hoogtijdagen van dat genre, eind jaren negentig. Het in 2000 verschenen Kirby 64: The Crystal Shards kwam in de buurt, maar ook al was die game in 3D vormgegeven, Kirby bewoog nog steeds langs kaarsrechte lijnen, waardoor de gameplay niet echt verschilde van die in zijn 2D-avonturen.

Gelukkig krijgt Kirby in het voorjaar van 2022 dan eindelijk de bewegingsvrijheid waar hij al dertig jaar naar heeft gesnakt (voor zover roze blobjes kunnen snakken [Wel snacken, in ieder geval - Marvin])!

IN DE STAD

Zoals het nu lijkt, zal de hele game plaatsvinden in en rond dezelfde vervallen stad. Gelukkig toonde de trailer dat die stad best wel uiteenlopende gebieden herbergt, waaronder een winkelcentrum, fabriek-woestenij, besneeuwde omgeving, tropische eilandengroep en pretpark met betreedbare attracties (althans, Kirby was in een soort spookhuis te zien).

BEPERKTERE 3D-GAME

Waarom Kirby nooit eerder een 3D-platformer heeft gekregen? Ik heb wel een vermoeden. Namelijk: toegankelijkheid. Of, iets minder vriendelijk gesteld: simpelheid.

Wij pro-gamers lachen er natuurlijk om, maar voor kleuters en oma's kan het spelen van 3D-platformers nog best lastig zijn, met dat constante speuren naar 'waar je naartoe moet', de verplichting om niet alleen je personage maar ook de camera te besturen, en de duizelingen of misselijkheid die dat constante draaien van de camera kan veroorzaken.

Dat waren dan ook precies de redenen waarom Nintendo naast de free-roaming 3D-Mario's als Sunshine en Galaxy ook wat 'beperktere' 3D-Mario's heeft uitgebracht. Games als Super Mario 3D World, waarin je Mario weliswaar vrij door de 3D-omgevingen kon laten hollen en springen, maar je alsnog een lineaire weg van start naar finish aflegde, zonder nood om je doel te vinden of de camera te draaien.

De trailer van Kirby and the Forgotten Land verklapt dat dit ook zo'n 'beperktere' 3D-game wordt.



AARDIGE TROEF

Verwacht van de eerste 3D-Kirby dus geen open-wereld-





achtige 'ga waar je wilt'-platformervaring als Super Mario Odyssey of Bowser's Fury. Het wordt dus meer zoiets als Super Mario 3D World, een minder vrije platformer waarin Kirby een lineaire weg volgt door tunnels, over bruggen, en door afgebakende gebieden, zonder dat je hoeft na te denken over waar je naartoe moet of de camera hoeft te draaien. Een opzet die eigenlijk prima past en zelfs voor de hand ligt bij een Kirby-platformer, aangezien Kirby-platformers traditioneel de toegankelijkste en simpelste platformers van Nintendo zijn (met de veel pittigere Donkey Kong-platformers aan het andere kant van het uitdagingsspectrum). Bovendien heeft Kirby natuurlijk een aardige troef om de lineaire weg interessant te maken: zijn vermogen om vijanden op te slokken en daarmee hun vaardigheden over te nemen. En reken maar dat dat vermogen weer een belangrijke rol gaat spelen in Kirby's nieuwste avontuur.

> "IK ZIE KIRBY TRANSFORMEREN, MET VIJANDEN VECHTEN EN DINGEN DOEN DIE IK 'M AL DERTIG JAAR HEB ZIEN DOEN."

GIMMICK

De trailer toonde hoe Kirby door het opslokken van vijanden onder andere verandert in zwaard-Kirby, vuur-Kirby, cutter-Kirby, ijs-Kirby en, eh,



stekel-Kirby, en natuurlijk is er dan altijd wel weer een puzzeltje of (grote) vijand in de buurt waar je de nieuwe krachten van je nieuwe vorm op kan gebruiken, zoals we dat in Kirby-games gewend zijn.
Iets wat in de trailer ontbreekt is het vermogen om twee van deze superkrachten te combineren, zoals dat mogelijk was in Kirby Star Allies, Kirby's vorige avontuur dat in 2018 voor de Switch verscheen.
Jammer, want dat combineren van krachten en de coöpmogelijkheden waren de voornaamste gimmicks van die platformer, zoals eigenlijk elke Kirby-platformer wel weer een nieuwe gimmick heeft (de ene keer is de wereld van wol, de andere keer kun je Kirby met het touchscreen besturen, enzovoort).
Wat ons brengt op de vraag: wat is de gimmick van Forgotten Land dan?

GEEN GIMMICK

Na het tientallen keren bekijken van de trailer, moet ik helaas concluderen dat Kirby and the Forgotten Land geen gimmick heeft.
Ik zie Kirby transformeren, met vijanden vechten, springen, vliegen en blokken slopen om geheimpjes te ontdekken zoals ik hem dat al dertig jaar heb zien doen. Dat hij dat dit keer in (beperkt) 3D doet is weliswaar nieuw, maar voelt anno 2021 nauwelijks baanbrekend. Tel daarbij de kenmerkende toegankelijkheid en simpelheid van de Kirby-games, en het feit dat er met geen woord over coöp of andere multiplayer-opties is gerept, en dan begin ik mij toch een beetje zorgen te maken.
Als Kirby and the Forgotten Land wordt wat de trailer suggereert, dan lijkt de kans me groot dat het allemaal wat te simpel, voorspelbaar en nauwelijks spannend wordt. Natuurlijk hoeft niet elke game zo spannend en uitputtend als The Last of Us te zijn, maar op een wandeling door het park zit ik ook niet te wachten.
Vooralsnog schaar ik deze Kirby dan ook onder 'vast wel enigszins vermakelijk', maar allerminst iets waar ik naar snak.

VLIEGEN

Eigenlijk is het best wel een probleem, dat Kirby kan vliegen. Want wat maken de afgronden, hindernissen en vijanden op je weg nog uit, als je er simpelweg overheen kunt vliegen? En hoe werkt dat 'vlieg-waar-je-wilt' in een 3D-platformer? Afgaande op de trailer is het antwoord dat Kirby's vliegvermogen in Forgotten Land drastisch is beperkt. Hij kan slechts tot op beperkte hoogte vliegen, en wordt aan zijkanten van gebieden door onzichtbare muren tegengehouden. Niet de meest aantrekkelijke, maar wel begrijpelijke beperkingen, dus.





GHOST RECON FRONTLINE

JA, GEWOON NOG EEN BATTLE ROYALE

Toen Marvin werd gevraagd of hij een geheime presentatie over een nog onaangekondigde Ghost Recon-game wilde bijwonen, kon hij de bui al zien hangen. Negen van de tien keer draait zo'n 'geheime presentatie' tegenwoordig namelijk om een battle royale-game. Frontline omschrijven als 'large scale pvp experience' verandert daar niets aan.





"Maar hee, even eerlijk: dit is toch gewoon een battle royale?", is m'n eerste vraag aan game design director Alexandru Rais van Ubisoft Boekarest. "Deze game heeft alle ingrediënten die je van zo'n game zou verwachten, ja", aldus Rais. Oké, dit is dan misschien niet de grote nieuwe Ghost Recon-game waar ik op hoopte, en ik moet toegeven dat ik eventjes teleurgesteld was, maar wat ik tijdens de presentatie en het interview te zien en horen kreeg zag er zeker niet slecht uit.

EXPEDITION

In de 'flagship-mode' van Frontline, Expedition genaamd, wandel je met honderd man over een eiland, waar je als 'independent contractor' door het verzamelen van intel langzamerhand een complot kunt ontrafelen (iets wat waarschijnlijk enkele seizoenen zal duren). Het is in elk potje zaak om met jouw team van drie contractors drie stukken intel te verzamelen, en daarna via een extraction het eiland weer te verlaten. Geen krimpende ring die je wilt ontlopen, maar informatie verzamelen en tussendoor in first-person vijanden afknallen, dus. Maar dat is wel heel kort door de bocht, want Frontline wil je continu keuzes voorschotelen. "We willen de gameplay 'free-form' houden. Keuzes mogelijk maken tot aan het einde van een game, waardoor je zelfs als je een heel potje slecht speelt er alsnog met de overwinning vandoor kunt gaan", vertelt Rais me.
Lukt het jouw team bijvoorbeeld maar niet om zelf intel op te sporen, of word je continu belaagd door andere teams en schiet je altijd mis, dan kun je er ook voor kiezen om het informatie opsporen links te laten liggen. Jouw team kan sneakend te werk gaan en goed rond blijven kijken: als een ander team intel vindt, moeten zij die eerst nog ontcijferen. Dat ontcijferen kost niet alleen tijd, maar andere teams zullen ook geattendeerd worden op de locatie van degene die de intel ontcijfert, en hem kunnen trakteren op een kogel tussen de ogen, om vervolgens zélf de intel te ontcijferen. Nog beter voor luierikken als ik: je kunt ook andermans extraction jatten door ze op tijd om te leggen, kort voordat ze het eiland verlaten. Dat is echter wel een stuk spannender dan het jatten van intel, en waarschijnlijk komen er meerdere teams op af, dus het valt nog te bezien hoe dat in de praktijk er aan toegaat.

SEMI-WILLEKEURIG

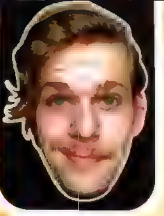
De intel ligt niet compleet willekeurig op het eiland, zo vertelt Rais me. "Het is semi-willekeurig. Er zijn bepaalde vaste plekken waar intel kan opduiken, maar ze zullen ze daar niet áltijd liggen." Daarom zullen jij en je team het 4 bij 4 kilometer grote eiland en zijn drie biomen goed moeten verkennen, al is er nog een opvallende manier waarop je info kunt vergaren over de locaties van de intel. Rais: "Als je een vijand downt – na het neerschieten ligt hij nog een tijdje op de grond – kun je op hem aflopen en hem ondervragen. Zo krijg je eventueel hints over de locaties van intel en de locaties van zijn teamgenoten." Zo lijkt Expedition vooral een modus te worden waarin je zelf op zoek gaat naar informatie, maar ook goed rekening moet houden met de handelingen van andere teams en daarop inspeelt. Je kunt ze niet alleen dwarsbomen door ze neer te schieten of intel/extractions te stelen, maar bijvoorbeeld ook door hun voertuigen te



weetje • weetje

Frontline krijgt meerdere gamemodi. Naast Expedition is ook de Control-modus aangekondigd. Hierin nemen twee teams van negen spelers het tegen elkaar op om een bepaald gebied te veroveren/domineren. Via seizoensupdates komen er uiteindelijk meer modi bij.





slopen. Naast wapens, kun je ze ook te lijf gaan met allerlei gadgets en vaardigheden die bij de klasse van jouw contractor passen. Elke klasse – er zijn tot nu toe drie aangekondigd: Assault, Support en Scout – heeft een actieve ability én twee passieve, maar daarover is nog weinig bekend (behalve dat je er gaandeweg meer vrijspeelt). De gadgets zullen "de speelomgeving kunnen aanpassen", maar ook daarover weten we nog niets. Een andere manier waarop je de omgeving naar je eigen hand kunt zetten is TAC Support, en daar weten we meer over (zie kader).

TRAJECT

Wordt het dan een gigadruk slagveld met overal TAC Support-drops? Waarschijnlijk niet, want dat zou al snel Fortnite-flashbacks geven en dat past weer helemaal niet bij de toon die Ubisoft in de game wil hebben. "Wat betreft tonaliteit willen we balans. Het moet gegrond zijn, en niet extreem gek, maar er is ruimte voor wat luchtige momenten", zegt Rais. Als ik naar een voorbeeld van die luchtigheid vraagt krijgt hij een glimlach op z'n gezicht en vertelt hij over... dino's. "Er zijn op een gegeven moment dinosaurusfossielen ontdekt, en daar hebben ze een heel park omheen gebouwd. Dat is wel mijn favoriete locatie." In de trailer zien we ook een reuzenrad en hier en daar een paar vrolijke kleuren, maar het valt nog te bezien hoe 'luchtig' het allemaal echt wordt.

Eigenlijk geldt dat voor de hele game: we hebben nog te weinig van Frontline gezien om te kunnen voorspellen of hij tegen games als Warzone kan opboksen. Het schieten ziet er in ieder geval weer erg goed uit – wapens ogen gewichtig en er lijken genoeg modificaties en wapensoorten te zijn om verschillende speelstijlen mogelijk te maken. Rais zegt daarnaast dat de ontwikkeling nog lang niet klaar is, en dat Ubi vanaf nu met spelers wil samenwerken om de game te verbeteren, wat me als muziek in de oren klinkt. "We beginnen met de basis – de structuur van de game en de Expedition-modus, de balans en het bijstellen van de wapens, en spelerscontrole." Stap één in dit traject is een PC-test die duurde tot 21 oktober, waarna spelersfeedback bepaalt wat er in de toekomst aangepast en toegevoegd wordt aan Frontline.

TAC SUPPORT



Via TAC Support kun je allerlei dingen uit de hemel laten vallen, van turrets tot een grote snipertoren. Ook heb je de mogelijkheid voertuigen met een parachute naar beneden te laten komen. Net als allerlei soorten cover, die je dus handig in kunt zetten als je bezig bent intel te ontcijferen of wacht op een extraction. In de eerste trailer is te zien hoe dat in zijn werk gaat, en daarbij wordt duidelijk dat je zoiets niet kunt doen zonder jouw omgeving te attenderen op jouw locatie.

"DIT IS NIET DE GROTE NIEUWE GHOST RECON-GAME WAAR IK OP HOOPTE. MAAR HET ZIET ER ZEKER NIET SLECHT UIT."



VANAF NU WORDT HET...
SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ANDERZIJDS ZIJN SIXPACKS IN GAMES VAAK ZÓ ONREALISTISCH, PERFECT EN OVERDREVEN DAT JEZELF VERPLAATSEN IN EEN PERSONAGE EIGENLIJK ONMOGELIJK IS."



Maar dat weerhoudt Jacco er niet van om er even flink op te kwijlen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET IS ZO SLECHT UITGEWERKT DAT IK HET ARME BEEST NIETS MINDER DAN EEN LANGZAME, PIJNLIJKE DOOD TOEWENS."



Het klinkt hier alsof Florian te ver gaat in z'n review van Away, maar hij is nog lief...

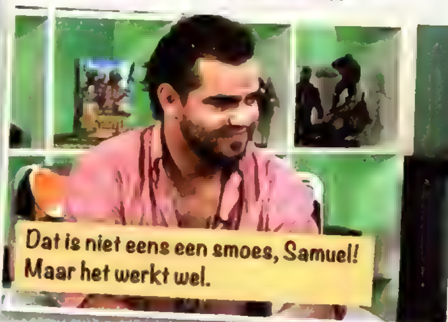
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"OMSCHRIJVEN KOST ME MEER TIJD DAN GEDACHT."



Een Kojima-game omschrijven is niet te doen. Een review hérschrijven, daarentegen...

"BEDANKT VOOR JE GEDULD!"



Dat is niet eens een smoes, Samuel! Maar het werkt wel.

"[GEHAAST SPRAAKBERICHT:] HECTISCHE DAG VANDAAG, MOGELIJK DEADLINE UITSTELLEN."



Moord, brand, ziekenhuisbezoek?! Oh, vijf minuten later zat 'ie gewoon Far Cry 6 te streamen. Phew.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Eastward
Skatebird
Super Monkey Ball: Banana Mania
KeyWe
Nickelodeon All-Star Brawl
Sable
The Procession to Calvary
Unsighted

SWITCH OLED GECHECKT

HOE PRO IS DE NIEUWE SWITCH?

Velen zaten te wachten op een 4K New Switch Pro die Covid-19 voorgoed van de aarde zou wissen en Nintendo naar de 22e eeuw zou trekken. In plaats daarvan krijgen we een Switch OLED, en daar moeten we het mee doen! Wouter, die toch al geen sciencefiction verwachtte, heeft het apparaat even nader bestudeerd.



KNOPPIES

De Power- en volumeknoppen hebben een wat strakker uiterlijk op de SWOLED, maar bieden verder helaas geen extra drukplezier ofzo.

SPECS

Weinig te zien hier! De Switch OLED heeft gewoon dezelfde CPU en GPU als het vorige model, waarmee dit een precies even krachtig machientje is. Bovendien is de batterijduur onveranderd en laadt hij ook even snel op, dus qua techniek gaat niemand erop vooruit. Behalve dan qua audio, want de SWOLED heeft (marginaal) betere speakers, die alleen van pas komen in de zeldzame gevallen dat je het apparaat gaat gebruiken met meerdere spelers als hij niet gedockt is. Want als je in je eentje speelt dan plug je er toch een koptelefoon in? Of, beter nog, aangezien de Switch nu EINDELIJK Bluetooth-audio support heeft, koppel je er gewoon je AirPods of draadloze headset aan.
Ten slotte heeft deze slick geschermde Switch extra opslagcapaciteit, wat met 64Gb het dubbele is van z'n voorganger.

GROOTTE

Afmetingen SWOLED: 102mm x 242mm x 13,9mm
Afmetingen originele Switch: 102mm x 239mm x 13,9mm
Gewicht SWOLED: 420 gram
Gewicht originele Switch: 398 gram
Conclusie: Er is amper verschil in grootte, maar door het grotere scherm is de Switch OLED toch een stukkie zwaarder. Dat merk je overigens amper, want die 20 gram, daar krijg je geen slappe pols van! Toch heb ik lichtelijk het idee dat ik met een wat robuuster apparaat te maken heb, hoewel dat ook gewoon een illusie door de nieuwigheid kan zijn.



DOCKIE HOOR



Het design van de Switch OLED z'n dock is er flink op vooruit gegaan als je het mij vraagt, met een minder goedkope look en wat ruimte voor het scherm van je Switch, waardoor 'ie wat liever lijkt te zijn voor je handheld. Daarnaast kan je, achter een makkelijk weg te halen paneeltje, een LAN-kabel in dit nieuwe koppelstationnetje pluggen. Sneller downloaden dus, en dat is een leuke luxe. Maar laten we wel wezen, de oorspronkelijke dock had eigenlijk al een LAN-aansluiting moeten hebben! Je kunt trouwens ook een LAN-adapter in de USB-poort van die oude dock proppen, die heeft zelfs één poort meer, wat uiteindelijk dus op hetzelfde neerkomt.

NIEUW EN STABIEL!



Misschien een beetje ironisch dat een van de beste features van deze nieuwe Switch een 'kickstand' is, maar hey, daar zijn we nu wel! Het waardeloze, schadegevoelige klepje dat de vorige modellen overeind moest zien te houden, is gelukkig verleden tijd en daarvoor in de plaats heeft de Switch OLED een robuuste standaard die vertrouwen uitstraalt. Dit ding kan die extra 20 gram wel hebben, hoor!

JOY-CONS

De Switch zijn controversiële controllers hadden best wel een nieuwe, minder driftgevoelige uitvoering mogen krijgen, maar helaas: dit zijn dezelfde Joy-Cons die de Switch al sinds 2017 heeft. Ze zijn wel mooi wit, dat dan weer wel.

SCHERM

Hier komen we bij de kern en het hart van de zaak: het scherm. In plaats van de 6,2 inch (dat is bijna 16 centimeter) van de normale Switch, hebben we hier te maken met eentje van 7 inch/17,78cm. De omlijsting is simpelweg een stuk kleiner geworden, waardoor er meer ruimte is voor het prachtige OLED-scherm: de ster van deze console. Kleuren zijn hier mooier op, zwart is zwarter, contrast is beter, het biedt zelfs een soort van gezichtsbedrog waardoor beelden scherper lijken. En als ik Hades speel, dan vallen de kleinere details van deze game me meer op. Het is alsof de graphics meer óp het scherm liggen, in plaats van dat je er een beetje doorheen kijkt, waardoor games er bijna letterlijk meer af lijken te spatten. Heel bijzonder, en het effect van het OLED-scherm moet je dan ook niet onderschatten. Het doet me denken aan mijn favoriete handheld-console, de PlayStation Vita, want die had ook zo'n lekker vers, slick schermpje waar je ogen gewoon naar toe getrokken worden.

Overigens zijn er nog genoeg oude problemen met dit nieuwe scherm, zoals dat je nog steeds geen fuck ziet als de zon erop schijnt en natuurlijk is er ook geen zak veranderd op je tv als je de SWOLED dockt. Bovendien wijst Nintendo gebruikers erop dat ze niet te lang dezelfde beelden moeten laten staan op hun Switch OLED, waardoor er dus vermoedelijk een kans op inbranden is. Sowieso is het een gevoeliger schermpje, want er zit beschermfolie op, die je overigens niet eens ziet zitten.

CONCLUSIE

Het feit dat er allemaal geruchten rondgingen over een 4K Switch maakt deze release misschien wat anticlimactisch, maar dat doet weinig af aan wat de Switch OLED nou eigenlijk is: een betere handheld-beleving. Als je dat niet nodig hebt, dan heb je deze Switch niet nodig. Heb je nog geen Switch en wil je er een, dan zou ik serieus overwegen er 50 euro extra tegenaan te gooien voor een veel mooier scherm. Wachten op de 4K New Switch Pro of andere scifi-sprookjes, dat is alleen voor enorm geduldige mensen weggelegd. ✖

MEER GAMEN, MINDER MANAGEN

DE BESTE SSD'S VOOR DE PLAYSTATION 5

De PlayStation 5 is een vette console en een groot succes. De SSD is een gift van de gaming-goden en een letterlijke game-changer, maar erg veel games kan je er niet op kwijt. Gelukkig is het vanaf nu mogelijk er zelf een extra SSD bij te plaatsen. Florian heeft alle technische details.

WAAROM UITBREIDEN?

Ben je de trotse bezitter van een PlayStation 5? Dan is het je vast al wel opgevallen hoe snel de interne SSD vol zit. Er zit een 825GB SSD in de PlayStation 5, maar door het besturingssysteem blijft daar maar 667GB van over voor het opslaan van je games, savedata, apps, screenshots en video's. De games van tegenwoordig zijn behoorlijk groot als het gaat om data, wat er voor zorgt dat je al snel ruimte tekort komt. Gelukkig is er een oplossing voor, maar daar zitten wat haken en ogen aan.

weetje • weetje

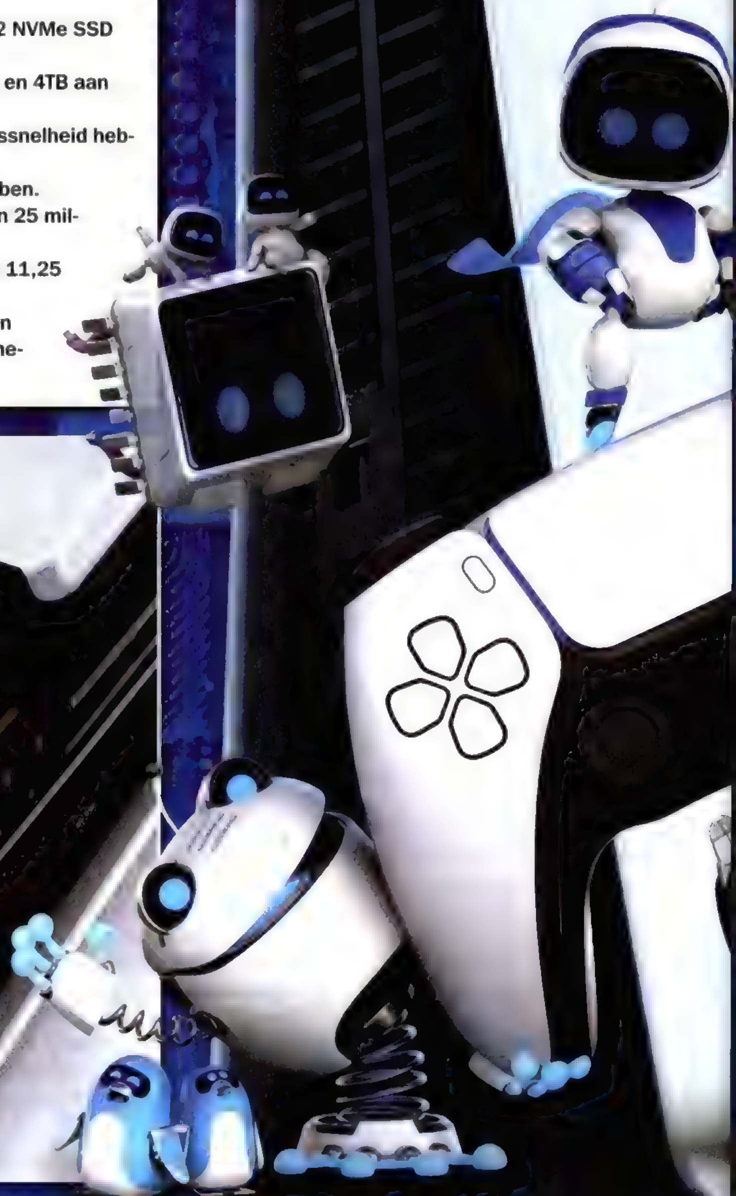
Er zijn een hoop losse heatsinks te krijgen voor deze SSD's, maar deze zijn allemaal ontworpen voor een PC-case. Ze werken prima in de PlayStation 5, maar er zijn ook heatsinks die speciaal gemaakt zijn voor de console. Kijk maar eens naar de Sabrent- en de ElecGear-heatsinks voor de PlayStation 5, dat zijn sowieso de beste opties. Je betaalt er iets meer voor dan de andere heatsinks, maar ze koelen de SSD's het allerbeste.

MINIMALE SPECS

Er zijn honderden SSD's beschikbaar op de markt, maar er zijn behoorlijk wat voorwaarden waar de opslag aan moet voldoen om bruikbaar te zijn in de PS5, wat het aanbod een stuk kleiner maakt. Laten we die vereisten eens bekijken:

- **Het moet een PCIe Gen4 x4 M.2 NVMe SSD zijn.**
- **De SSD moet tussen de 250GB en 4TB aan opslag hebben.**
- **De SSD moet een minimale leessnelheid hebben van 5500MB/s.**
- **De SSD moet een heatsink hebben.**
- **De SSD mag niet breder zijn dan 25 millimeter, inclusief heatsink.**
- **De SSD mag niet hoger zijn dan 11,25 millimeter, inclusief heatsink.**
- **De SSD moet een lengte hebben van 30, 42, 60, 80 of 110 millimeter, inclusief heatsink.**









Er zijn op dit moment flink wat tests gaande waarbij SSD's worden gebruikt die niet helemaal aan deze eisen voldoen, maar toch blijken te werken. Zo detecteert de PlayStation 5 bijvoorbeeld niet of de SSD een heatsink heeft en werkt hij prima zonder. Dit zou ik echter niet aanraden, want dit soort SSD's genereren behoorlijk wat hitte. Als een SSD oververhit raakt sloop je hem niet meteen, want er zit een beveiliging in die de SSD's laat 'throttlen'. Dit betekent dat de snelheid flink omlaag gaat om de SSD weer wat koeler te krijgen. Misschien overbodig om te zeggen, maar dit wil je uiteraard niet, je wil altijd gebruik kunnen maken van de hoogste snelheid.

Daarnaast is duidelijk geworden dat de PlayStation 5 ook SSD's accepteert met een lagere leessnelheid dan 5500MB/s. Deze zijn een stuk goedkoper, maar ook dit zou ik je zeker niet aanraden, aangezien de verwachting is dat steeds meer PlayStation 5-games gebruik gaan maken van de snelle opslag. Het is op dit moment niet zo'n probleem, op iets langere laadtijden na, maar het zou kunnen dat er in de toekomst games uitkomen die simpelweg niet werken omdat de leessnelheid van de SSD te laag is. De schrijfsnelheid van de SSD's is overigens minder boeiend, dat merk je eigenlijk alleen als je games van de interne SSD kopieert naar de extra M.2 SSD.

Daar komt bij dat Mark Cerny, de lead architect van de PlayStation 5, altijd heeft gezegd dat je een overhead nodig hebt. Dit komt door de speciale SSD-controller die de PlayStation 5 heeft, die de SSD's van andere fabrikanten niet hebben. Kort gezegd, hoe sneller hoe beter. En nog even voor de duidelijkheid: PCIe 4.0 SSD's hebben een maximale snelheid van 8000MB/s, dat is de cap. Nog snellere PCIe 5.0 SSD's komen naar verwachting ergens volgend jaar op de markt, maar deze gaan waarschijnlijk niet werken in de PlayStation 5. »



weetje • weetje

Zolang de SSD's een leessnelheid hebben van boven de 6500MB/s, zit er bijna geen verschil tussen al deze SSD's. Dit komt omdat het er op lijkt dat de PS5 een interne cap heeft van 6500MB/s. SSD's die onder deze cap zitten zijn iets langzamer, maar SSD's met een leessnelheid van 7000MB/s of hoger zijn niet echt sneller in de PS5. Dat is overigens op dit moment het geval, maar ik ga er vanuit dat er nog wel wat fine-tuning zit in toekomstige firmwares om het maximale uit deze SSD's te halen.

TIP:

VERGEET HET KAPJE NIET

Vergeet niet het kapje van de SSD weer te installeren! In de PS5 zit een aluminium kapje boven de SSD, die de boel afsluit. Deze heeft de PS5 nodig, aangezien de console werkt met een vacuum-koelingsysteem, waarbij de hitte van de SSD als het ware wordt weggezogen. Zonder kapje kan er geen vacuüm ontstaan en wordt de SSD amper gekoeld.



DE BESTE OPTIES

Genoeg technisch gelul nu, tijd voor de beste opties! Het is dus duidelijk dat niet zomaar iedere SSD geschikt is voor de PlayStation 5, maar geen nood, want in deze Feature heb ik zes opties voor je die allemaal volledig compatible zijn met de PlayStation 5. Dit zijn zeker niet álle bruikbare SSD's, maar deze passen 100% zeker en zijn allemaal geschikt, bevestigd door de fabrikanten zelf. Daarnaast zijn dit de meest mainstream merken, met de beste garantie, beschikbaarheid en levensduur. Met deze SSD's zit je dus sowieso goed! Welke SSD's raad ik aan?

- **Seagate Firecuda 530**
- **Western Digital Black SN850**
- **Samsung 980 Pro**
- **Sabrent Rocket 4 Plus**
- **MSI Spatium M480**
- **Gigabyte Aorus Gen4 7000s**



De **Seagate Firecuda** is beschikbaar in 500GB, 1TB, 2TB en 4TB. Dit is een van de nieuwste en snelste SSD's die geschikt is voor de PlayStation 5.
- **De 500GB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 3000MB/s.**
- **De 1TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7300MB/s en schrijfsnelheid van 6000MB/s.**
- **De 2TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7300MB/s en schrijfsnelheid van 6900MB/s.**
- **De 4TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7300MB/s en schrijfsnelheid van 6900MB/s.**



De **Western Digital Black SN850** is beschikbaar in 500GB, 1TB en 2TB. Mark Cerny himself heeft laten weten voor deze SSD te gaan in zijn eigen PlayStation 5.
- **De 500GB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 4100MB/s.**
- **De 1TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5100MB/s.**
- **De 2TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5300MB/s.**

De **Samsung 980 Pro** is beschikbaar in 500GB, 1TB en 2TB en is het langst op de markt, waardoor er een firmware-update (via een PC) nodig is om onderstaande snelheden te bereiken. Daarnaast komt deze SSD niet standaard met een heatsink, die moet je er los bij kopen.
- **De 500GB versie heeft een maximale leessnelheid van 6900MB/s en schrijfsnelheid van 5000MB/s.**
- **De 1TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5000MB/s.**
- **De 2TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5100MB/s.**





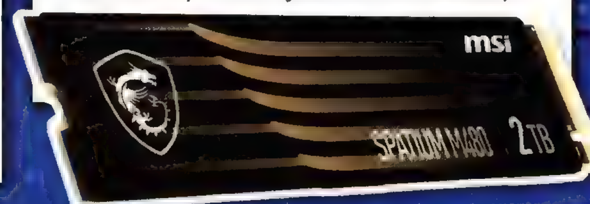






De **Sabrent Rocket 4 Plus** is beschikbaar in 1TB, 2TB en 4TB.
- **De 1TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5500MB/s.**
- **De 2TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7100MB/s en schrijfsnelheid van 6800MB/s.**
- **De 4TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7100MB/s en schrijfsnelheid van 6800MB/s.**

De **MSI Spatium M480** is beschikbaar in 500GB, 1TB en 2TB.
- **De 500GB versie heeft een maximale leessnelheid van 6500MB/s en schrijfsnelheid van 2800MB/s.**
- **De 1TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5500MB/s.**
- **De 2TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 6800MB/s.**





De **Gigabyte Aorus Gen4 7000s** is beschikbaar in 1TB en 2TB.
- **De 1TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 5500MB/s.**
- **De 2TB versie heeft een maximale leessnelheid van 7000MB/s en schrijfsnelheid van 6800MB/s.**







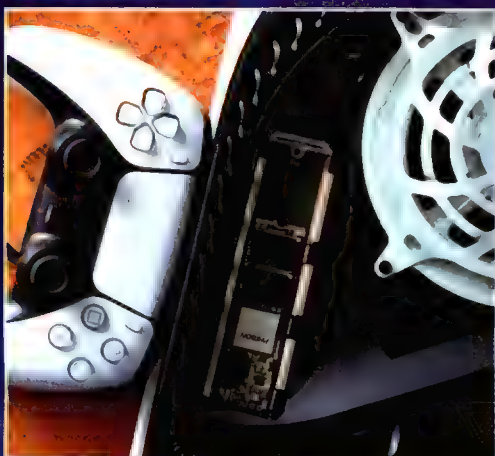


DE PRIJZEN

Het zal je niet verbazen dat dit soort high-end SSD's erg veel pijn doen in je portemonnee. De Samsung 980 Pro is over het algemeen het minst duur, maar heeft een firmware-update nodig en komt tevens zonder heatsink, dus die moet je er los bijkopen. De prijzen variëren nogal per winkel en per land, waag daar dus zeker een Googletje aan, maar over het algemeen moet je denken aan de volgende prijzen:

- **500GB: Tussen de 120 en 160 euro.**
- **1TB: Tussen de 190 en 260 euro.**
- **2TB Tussen de 400 en 550 euro.**
- **4TB: Rond de 1000 euro.**





TIP:
UPDATE DE FIRMWARE VAN DE SSD VIA JE PC

Check voordat je de SSD in je PS5 stopt eerst even via Google of er een nieuwe firmware beschikbaar is. Vooral de wat oudere SSD's boeken winst wat betreft snelheid in samenwerking met nieuwe firmware. Er zijn zelfs een aantal fabrikanten die firmware aanbieden speciaal gemaakt voor de beste performance in de PS5! Zeker de moeite waard om te checken dus.

De 500GB SSD's zijn nog redelijk betaalbaar, maar dat is in mijn optiek te weinig extra opslag. Daarnaast zijn de 500GB en 1TB SSD's zoals je hierboven kunt zien vaak wat langzamer, al zit het grootste verschil vooral in schrijfsnelheid. Wat mij betreft is 2TB extra opslag de sweetspot, maar ja, die kosten zo ongeveer hetzelfde als de PlayStation 5 zelf! Gekkenwerk natuurlijk, maar je kunt uiteraard ook nog even wachten met het uitbreiden van de opslag. Niet alleen zijn de prijzen op het moment zo hoog door het hele corona-gezeik, maar het zijn ook de snelste SSD's op de markt en daar betaal je sowieso de hoofdprijs voor! Zodra de PCIe 5.0 SSD's volgend jaar op de markt komen zullen deze prijzen flink gaan zakken. Even wachten is dus absoluut een goede optie.
Daarnaast zou het kunnen dat er de komende maanden nog betere opties op de markt komen, maar heel veel rek zit er niet meer in PCIe 4.0, dus ik denk dat je met deze zes opties behoorlijk veilig zit. Persoonlijk wil ik niet meer wachten en ga ik voor de 2TB Seagate Firecuda 530, die ik eventueel over een paar jaar vervang met een 4TB SSD. De Seagate SSD verplaats ik dan naar mijn PC.
Het installeren van een SSD in de PlayStation 5 is overigens een fluitje van een cent en dit zal ik heel binnenkort laten zien in een video, die je uiteraard op PU.nl en op YouTube kunt checken. Voor nu is het hopelijk in ieder geval een stuk duidelijker voor welke SSD je moet gaan in de PlayStation 5. ✖



weetje • weetje

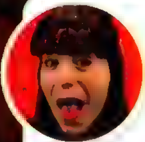
Het uitbreiden van het geheugen is op Xbox Series X/S een stuk simpeler, met de Seagate-branded memory cards. Deze is te krijgen in 1TB en heel binnenkort in 512MB, maar zijn eigenlijk in verhouding nog veel duurder. De 1TB-versie kost 220 euro, terwijl je een state of the art PCIe 4.0 SSD van 1TB kunt vinden voor zo'n 150 euro, en die is ook nog eens ruim twee keer zo snel! Hopelijk komen er naast deze Seagate-memorycards binnenkort ook andere opties voor de Xbox-consoles op de markt.

WHAT'S THE TEA?

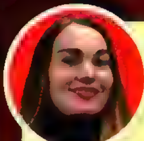
WAT WORDEN DÉ GAMES VAN DE FEESTDAGEN?

De feestdagen lijken ieder jaar vroeger te beginnen. Laura en Alie hebben daar helemaal geen bezwaar tegen. Het betekent namelijk niet alleen dat ze hun maandelijkse thee-date uit kunnen breiden met kikkers en muizen, maar ook dat ze alvast dé games van de feestdagen met je door kunnen nemen.





Hoi Laura! Om alvast in de stemming te komen, heb ik vandaag kikkers en muizen meegenomen voor bij de thee. Ik wil het namelijk met je hebben over de feestdagen. En in het bijzonder over de games waar je naar uitkijkt. Wat is dit jaar all you want for Christmas?



Oooh wat gezellig! Ik ben blij dat je geen kruidnoten mee hebt, want zo'n zak is altijd in één keer leeg. Ik heb heel veel zin in de feestdagen, want die worden dit jaar qua mensen zien waarschijnlijk een stuk beter dan vorig jaar. Qua games heb ik wel wat op het oog: Halo Infinite! Ein-de-lijk weer schieten met vette guns.



Haha, dat gebeurt met deze zak kikkers en muizen vast ook wel... Alleen ben ik daarna nóg misselijker. Maar nice, Halo Infinite! Heb je er veel zin in? Je hebt er in ieder geval lang genoeg op moeten wachten, hè?



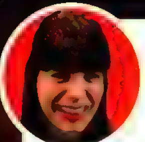
Ja, heel erg lang. Ik vind het extra spannend, omdat er vooral visueel gezien aardig wat kritiek was op de beelden van de game. Ik ben benieuwd wat 343 Industries daar precies mee heeft gedaan. Voordat je te misselijk bent: wat hoop jij onder de kerstboom aan te treffen?



Ik verwacht ze niet allemaal te krijgen, maar ik geef vrienden en familie nou eenmaal graag wat keuze-opties! Daarom heb ik een bescheiden wensenlijstje gemaakt: House of Ashes, Riders Republic, Mario Party Superstars en Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl.



Oh, dat zijn wel toffe games die je daar noemt. Wat trekt je zo aan in House of Ashes? En Riders Republic, ik wist niet dat je van de extreme sporten was!



Ik vond de vorige twee Dark Pictures-games heel erg vet. Een avondje of twee lekker filmisch griezelen, daar word ik heel blij van. En Riders Republic ben ik als MMO-speler heel nieuwsgierig naar. Ik denk dat die game ofwel he-le-maal geweldig of bizar slecht wordt, een andere optie is er niet! Ook is het een compleet nieuwe IP, iets waar we het tijdens onze vorige thee-date, over het invoeren van een purge-jaar, natuurlijk nog over hadden. Hoe stemmen de laatste maanden van 2021 je wat dat betreft? Is er ook echt iets nieuws voor je bij?



Ja, dat is wel waar ja. Ik vind het idee dat het nieuwe IP's zijn wel heel gaaf. Wat dat betreft ben ik het met je eens. Ik zie in de laatste maanden van dit enigszins bizarre jaar wel weer erg veel usual suspects: Just Dance, Forza, FIFA en Call of Duty. Erger nog vind ik het aanbod in het algemeen: het is wel erg magertjes dit jaar, vind je niet?









Dat ben ik helemaal met je eens! Ik kom voor mijn kerstlijstje ook echt niet verder dan die vier games. En opvallend genoeg komen die ook nog eens allemaal in de komende weken uit – niet eens echt rond de feestdagen! Stiekem heb ik dus al een heel klein beetje valsgespeeld... Kun jij verklaren waarom oktober een drukkere maand lijkt te worden dan november en december. Wachten alle studio's liever op de eerste maanden van 2022?



Ik denk dat je gelijk hebt. Het viel de afgelopen jaren al op dat games steeds vaker vertraagd werden naar het eerste kwartaal van het nieuwe jaar. Maar ja, geven we elkaar dan helemaal geen games meer voor de feestdagen, vraag ik me dan af. Misschien heeft het ook te maken met diensten als PlayStation Now en Xbox Game Pass, dat de distributie van games verandert?





Dat zou kunnen. Dat mensen weer even een abonnement nemen om de vrije dagen rond de feestdagen door te komen, zoiets. Maar goed, misschien durven studio's het simpelweg ook wel niet aan om hun titels tussen Forza, Halo, Battlefield en Call of Duty te prikken. Zeker aangezien de meeste mensen waarschijnlijk inderdaad maar één titel onder de kerstboom terug gaan vinden.



Dat is wel waar ja, zo had ik er nog niet eens over nagedacht! Het is ook niet tof om in dezelfde week te verschijnen als de game waar iedereen over praat...



Stiekem ben ik trouwens ook wel even benieuwd hoe je de feestdagen gaat vieren en wat je nog meer hoopt te krijgen, buiten Halo Infinite?



Ik weet eigenlijk nog niet wat ik ga doen, ik hoop met mijn beste vriendinnen naar Londen te gaan voor een Harry Potter-cocktailworkshop. Dat heb ik sowieso veel liever dan allemaal spullen onder de boom, hihi. Wat jij?



O, wat leuk! Gaan jullie dan ook Butterbeer leren maken? Dat vind ik zo lekker klinken! Ik heb eigenlijk nog geen concrete plannen, maar hopelijk inderdaad ook vooral veel leuke dingen dóén. Dan neem ik best genoegen met een enkele game onder de boom! Zullen we voordat de zak kikkers en muizen leeg is ten slotte nog heel even vooruitkijken naar dat hopelijk heerlijke gamevoorjaar?



Ja, geef mij nog maar een chocoladekikker, om in Harry Potter-sferen te blijven. In het nieuwe jaar is er maar één game het noemen waard, toch?



Hahah voor mij als gróót Horizon Zero Dawn-fan wel, ja. Ik kan niet wachten op Forbidden West! Maar misschien zeg jij wel Elden Ring... Of Pokémon Legends: Arceus... Of Grand Theft Auto V?



Hihi, zeker niet. Ik ben naar aanleiding van een eerder gesprek al lekker plaatjes aan het schieten in Pokémon Snap, dus ik ben nog wel even zoet met de Pokémonsters. Elden Ring is niet mijn stijl en Grand Theft Auto V is helemaal niet nieuw. Maar dat zijn uiteraard niet alleen de redenen om voor Horizon te kiezen: die eerste game met Aloy was gewoon zo fijn! En daarna, in Q2, kijk ik uit naar de Skywalker Saga van Lego. Daar hebben we inmiddels al een tijdje geen nieuwe spellen meer van gezien.





Ik weet niet of het van de kikkers en muizen komt, maar ik voel me een stuk blijer dan voor onze date. Er zijn de komende maanden gelukkig nog best een aantal toffe games om naar uit te kijken, zelfs als ze niet allemaal in december uitkomen. O, en nog beter: aangezien ik nu ook een PlayStation 5 heb, kan ik ze ook allemaal gaan spelen. Maar dat is een verhaal voor een volgende thee-date! ✖

SIXPACKS IN GAMES ONDER DE LOEP

RANKING THE ABS

In games vliegen de sixpacks je werkelijk om de oren. Maar welke zijn nou het allerbeste, en het meest realistisch? En zijn ze in de context van de desbetreffende game wel geloofwaardig? Onze abs-expert Jacco ging op onderzoek uit.

Sixpacks, abs, blokken: gameontwikkelaars zijn erdoor geobsedeerd. Menig personage is ripped af en als iemand die weleens complimenten krijgt over de toestand van z'n eigen buik, geniet én walg ik daar soms van. Aan de ene kant maakt het een afgetraind lichaam gewoon af, perfect voor m'n power fantasy-bubbel. Anderzijds zijn sixpacks in games vaak zó onrealistisch, perfect en overdreven dat jezelf verplaatsen in een personage eigenlijk onmogelijk is. Vandaar dat ik hieronder bekende personages en hun buikspieren onder de loep neem en kijk hoe het ervoor staat.

KRATOS

Kratos' eerste versie is zo'n typisch oldskool gamepersonage: hypermannelijk, agressief en overdreven gespierd. Het is zo'n toxic type dat naar de sportschool gaat om vrouwelijke aandacht te krijgen, terwijl eigenlijk alleen dudes zeggen hoe sick z'n sixpack is. Dan is de oudere 2018-versie van de halfgod best een verbetering: hij is duidelijk ietsje voller, met iets minder aanwezige en bredere abs – ongetwijfeld het gevolg van het constant draaien en rondzwaaien met de Leviathan Axe. Nog steeds moet je heel wat boomstammen verplaatsen en goed vreten om zulke blokken te behouden, maar godzijdank is de 'nieuwe' Kratos een stuk realistischer dan de vorige.

Conclusie: Minder fantasie-sportschoolcornetto, maar nog steeds absurd.



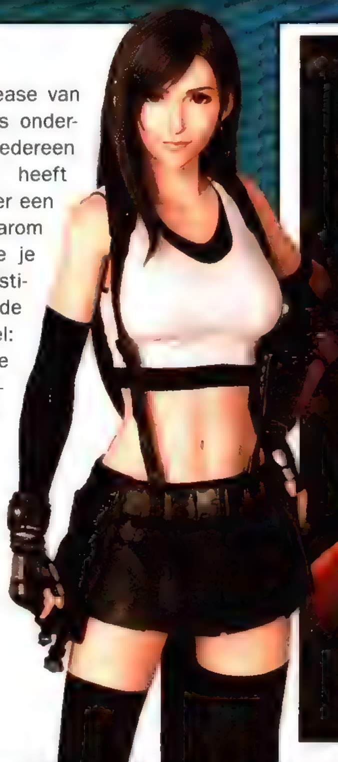


TIFA LOCKHART

Tifa's boezem was voor de release van Final Fantasy 7 Remake helaas onderwerp van gesprek, waardoor iedereen haar fantastische buikspieren heeft genegeerd. Ze zijn subtiel, amper een sixpack te noemen, maar daarom een perfect voorbeeld van hoe je een personage voorziet van realistische abs. Want trap maar eens de hele dag bad guys voor hun smoel: Tifa moet constant met haar core compenseren voor de verplaatsing in gewicht, waardoor haar buikspieren zich vanzelf wel ontwikkelen. Je zou zelfs zeggen dat haar 'schuine buikspieren' beter zichtbaar zouden moeten zijn, maar daar heeft Square Enix niet aan gedacht. Alsnog: uitstekend resultaat.

Conclusie: Geloofwaardig, iets minder ripped.







GERALT OF RIVIA

Het is tussen alle putten en littekens op Geralts lichaam bijna lastig om zijn perfecte abs te spotten, maar ze zijn er natuurlijk wel. Geralts situatie is een beetje dubbel: kijkend naar de rest van de personages in The Witcher 3 ging CD Projekt overduidelijk voor een hypermannelijke, ouderwetse look met een overdreven sixpack. Aan de andere kant is zijn lichaamsbouw logisch: witchers hebben controle over hun metabolisme, waardoor ze hun vetpercentage kunnen laten dalen totdat die blokken verschijnen als bij een live potje Tetris. Gelukkig voldoen ze door Geralts talloze krassen zeker niet aan het mannelijke schoonheidsideaal, en dat is wel een complimentje waard.

Conclusie: Typisch ultrastrak, maar ook verre van het schoonheidsideaal.



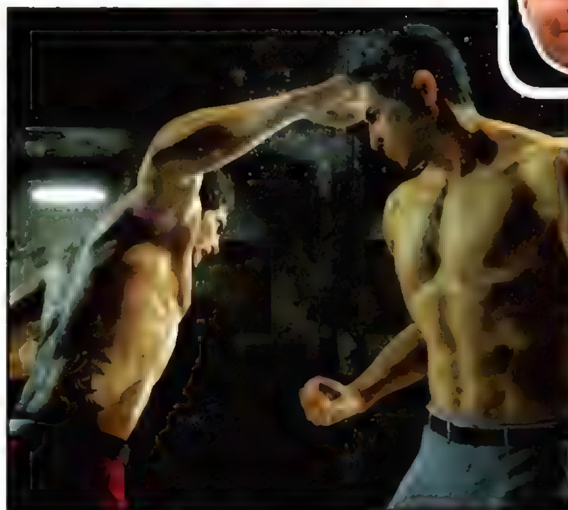


KAZUMA KIRYU

Ook bij Kazuma Kiryu heb ik een dubbel gevoel, maar dat komt vooral door de transformatie die het personage heeft doorgemaakt. Er zijn namelijk versies van de Yakuza-protagonist die te belachelijk voor woorden zijn, met een eightpack die van z'n kruis tot z'n kin loopt en een bijzonder opgezwollen uiterlijk voor iemand met zijn... hobby's. De nieuwe Yakuza-games zetten hem gelukkig geloofwaardiger neer, met minder gedefinieerde en zelfs wat onregelmatige blokken. Dat is ook iets wat je niet vaak ziet in games, terwijl sixpacks in werkelijkheid ontzettend scheef en asynchroon kunnen zijn. Qua context past Kazuma's 'nieuwe' versie ook een stuk beter. Een martial artist met zoveel vechtstijlen kan er prima zo uitzien, een beetje zoals Limu Lui als Shang-Chi.

Conclusie: Niet perfect, functioneel en toch ripped: I like it.





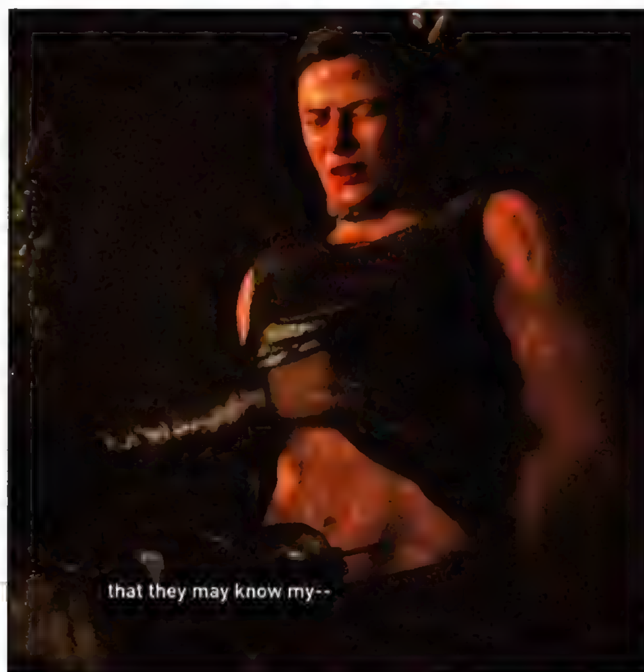


ABBY

It's all in the name, zullen we maar zeggen. Want hoewel je moet zoeken naar de abs van Abby in the Last of Us: Part 2, weten we dankzij een martelscène dat ze een indrukwekkend stel blokken met zich meedraagt. Eigenlijk een beetje in lijn met de rest van haar shape, dat vrij bulky maar tegelijkertijd ook vrij droog overkomt. Denk maar eens na: los van een burrito – die ze in twee happen naar binnen werkt – heeft Abby geen tijd om te eten in de game. Het is een overlever, met een gezond laagje vet dat snel opraakt.

Conclusie: Je moet goed zoeken, maar dan heb je ook wat.









E. HONDA

Ik heb een zwak voor de buikspieren van E. Honda, die al sinds de eerste Street Fighter grotendeels verstopt zitten achter zijn mawashi (broek). Op het eerste gezicht lijkt het namelijk onmogelijk om met zo'n gewicht en zo'n ronde buik nog abs te hebben, maar niets is minder waar. Kijk maar eens naar strongmen als Eddie Hall, waarbij de blokken rondom lopen, wat een pens van STAAL oplevert. Bovendien tonen sommige versies van E. Honda enkel de bovenste spieren, omdat de rest omgeven is door een laagje vet. Je ziet het niet vaak dat dikkere gamepersonages worden voorzien van abs – eigenlijk nooit – dus verdient onze trouwe sumoworstelaar een mooie score.

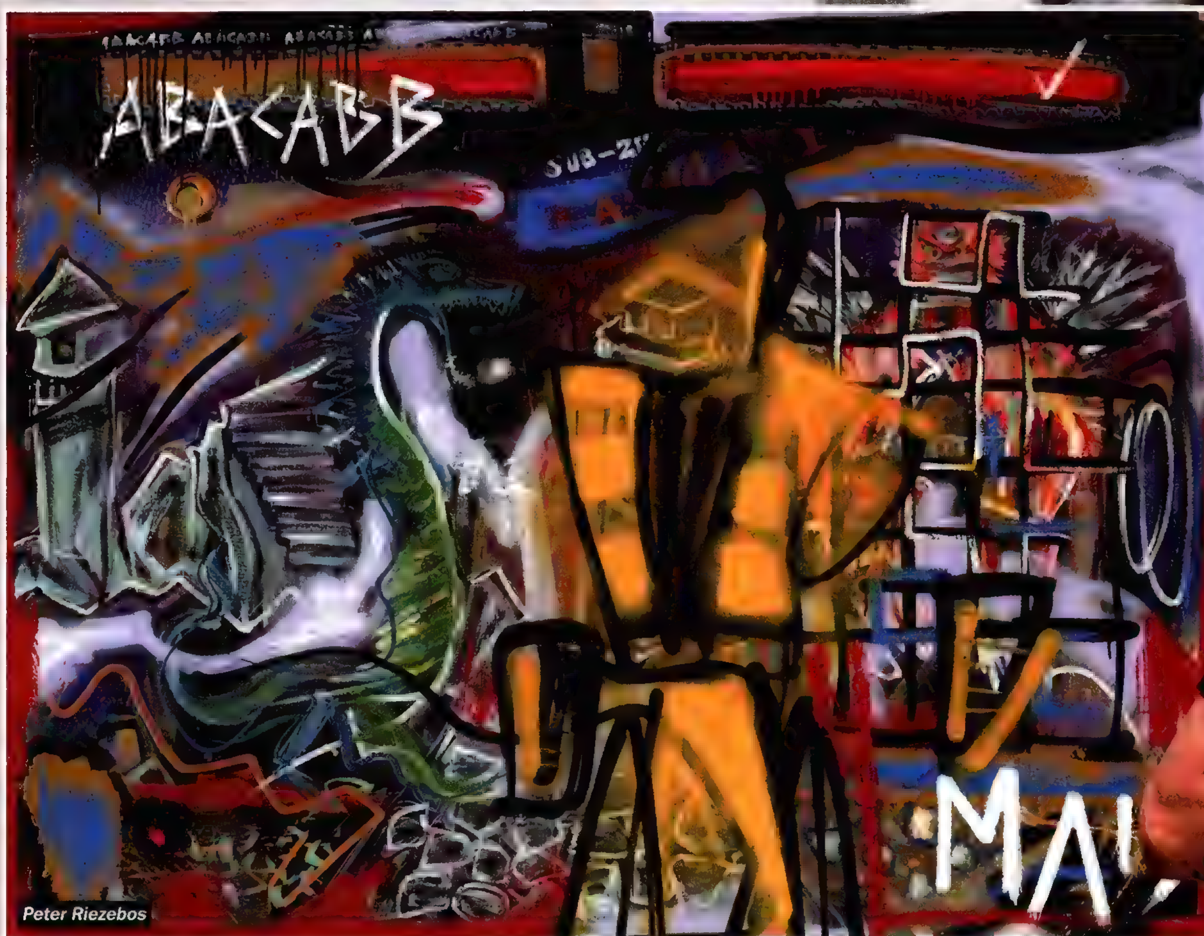
Conclusie: Uniek binnen videogames.



OP BEZOEK BIJ KUNSTENAAR

PETER RIEZEBOS

WAT ZIJN GAMES WAARD?



Peter Riezebos



Jurjen had nog nooit van Peter Riezebos gehoord, totdat hij iets over zijn videogame-project las in het AD. 'Nederlandse kunstenaar haalt games die miljoenen waard zijn uit hun verpakking', kopte die krant. Reden genoeg voor Jurjen om eens uit te zoeken wie die Peter precies is, en wat hij met zijn project hoopt te bereiken.

In 1994 fietst de dan 14-jarige Peter Riezebos om half zes 's ochtends door zijn nog donkere woonplaats Harderwijk. Hij had de afgelopen nacht niet kunnen slapen. De reden? Peter heeft de game Viewpoint voor de NeoGeo CD besteld, en hij weet dat de game die dag bezorgd zal worden. Rond half twee 's middags zou de postbode bij zijn huis moeten zijn. Maar Peter kan daar niet langer op wachten.

"Ik ging naar de achterkant van het postsorteercentrum, waar de vrachtwagens en busjes werden ingeladen, een plek waar ik helemaal niet hoorde te zijn", vertelt de hedendaagse Peter me. "Ik klopte op de deur en vroeg: hebben jullie een pakketje voor 3844JC? Want dat is namelijk voor mij, daar zit een spelletje in. En ja hoor, ze gaven me het pakketje mee. Zo kon ik Viewpoint een halve dag eerder spelen."

Peter vertelt de anekdote om duidelijk te maken hoe belangrijk gamen voor hem als kind was. "Noem het gerust een obsessie. Mijn dagelijkse realiteit was gewoon gamen, gamen en gamen, ik was er altijd mee bezig."

100 BELANGRIJKSTE GAMES

Ik ontmoet Peter in zijn atelier in Harderwijk, waar hij als kunstenaar werkt aan een behoorlijk groot en veelomvattend project. Een videogame-project, welteverstaan.

Het idee was eerst dat Peter de 100 belangrijkste games uit zijn jeugd zou gaan spelen, en geïnspireerd door die games een reeks schilderijen zou ma-



BOEK EN DOCUMENTAIRE

Peter wil de reis door de games uit zijn jeugd en alles wat erbij komt kijken nauwkeurig documenteren. Daarom wordt hij vrijwel overal door een cameraman gevolgd, en worden overal foto's van geschoten. Uiteindelijk moet het project onder andere in een boek en een documentaire vereeuwigd worden.

ken. Later kwam daar nog iets bij: het kopen en uitpakken van klassieke games die in vrijwel nieuwe staat bewaard zijn gebleven, en daardoor duizenden euro's waard zijn. Totdat ze dus zijn uitgepakt. Het is precies dát deel van Peters videogame-project waar de media graag op inhaakt. En zo las ik dus in het AD dat een Nederlandse kunstenaar games die miljoenen waard zijn uit hun verpakking haalt. Naar aanleiding daarvan besloot ik Peter te benaderen voor een interview.

Peter kende me wel van de PU, een afspraak was snel gemaakt. Voordat ik naar Harderwijk vertrok, verdiepte ik me in de levensloop van Peter Riezebos, onder andere via een item van de tv-show die over hem gaat. Het bleek een opmerkelijk verhaal.

BEWIJSDRANG

Peter krijgt in zijn jeugd en als volwassene de stempels Asperger en ADHD, later blijken dat hoogbegaafdheid en hoogsensitiviteit te zijn. Hij voelt zich hoe dan ook op school totaal niet begrepen of uitgedaagd, en verliest zich in tekenen en gamen. Conflicten en teleurstellingen in zijn leven leiden tot een depressie, waarvoor hij wordt opgenomen in een kliniek. Voor een week, is het plan. Het wordt een jaar.
Eenmaal terug in de maatschappij ontmoet hij via een tekenopdracht iemand die wél iets in hem ziet, heel veel zelfs: Lindy. Lindy, nog steeds zijn grote liefde, geeft Peter zelfvertrouwen. Onzekerheid wordt bewijsdrang.
Peter vertrekt naar Enschede en volgt vier studies tegelijk: communicatie, bedrijfskunde, wijsbegeerte en psychologie, met daarbij het Honors-programma. Peter maakt en verkoopt ondertussen ook nog zijn kunst. Daarna voert zijn studie/onderneem-traject hem via o.a. Harvard en New York naar Shanghai. Shanghai, met ruim 26 miljoen inwoners, steelt Peters hart – daar wil hij zich vestigen. Alleen: Lindy is daar niet. »

PETERS 100 GAMES

Hieronder de complete lijst van de honderd belangrijkste games uit Peters jeugd, die hij nu dus opnieuw aan het spelen is.

Master System
1. Sonic
2. Alex Kidd

NES
3. Zelda I
4. Zelda II
5. Mario 1
6. Mario 3
7. Castlevania 1
8. Castlevania 3
9. Megaman IV
10. Tecmo Wrestling
11. Batman

Gameboy
12. Zelda Link's Awakening
13. Tetris

SNES
14. Killer Instinct
15. Mario World
16. Mario All-Stars
17. Mortal Kombat II
18. Street Fighter 2 Turbo
19. Zelda 3
20. Super Bomberman 2
21. Mario Kart
22. Starwing
23. Castlevania IV
24. Secret of Evermore
25. Secret of Mana

Megadrive
24. NBA JAM
25. Tiny Toons
26. Toejam & Earl
27. Mortal Kombat I
28. Rocket Knight Adventures
29. World of Illusion
30. Global Gladiator
31. Sonic 2

NEO GEO AES
32. Samurai Shodown II
33. 3 Count Bout

NEO GEO CD
34. Viewpoint

Mega CD
35. Mortal Kombat
36. Sherlock Holmes
37. Thunderhawk
38. Final Fight
39. Sonic CD
40. Wonderdog

32X
41. Mortal Kombat II
42. NBA Jam TE
43. Space Harrier
44. Virtua Fighter
45. Virtua Racing



» Peter besluit op de universiteit waar hij studeert een nieuwe reeks schilderijen te maken en te verkopen. Dat doet hij beide zo goed en slim, dat hij al snel genoeg geld heeft om Lindy naar Shanghai te laten komen. En hij pakt door.
Inmiddels is Peter Riezebos wereldwijd een van de grote namen in de hedendaagse kunstwereld. Zijn werken wisselen niet voor minder dan 100.000 euro van eigenaar.

MEGA-CONFRONTATIE

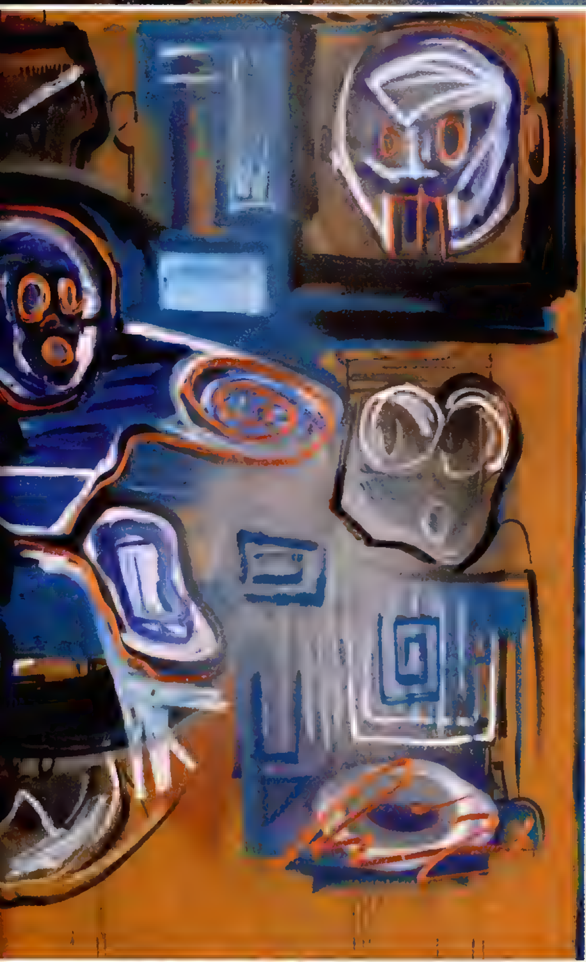
Wanneer ik midden oktober aankom in Peters atelier, in het hartje van Harderwijk, is zijn videogameproject genaamd Next Next Level al een eindje op weg. Ik bewonder zijn enorme schilderijen van gamepersonages als Bowser, Link, Fullgore en Sephiroth. Peter vertelt dat hij de honderd belangrijkste games uit zijn jeugd inmiddels heeft gekocht en dat hij zo'n twintig van die games weer heeft uitgespeeld.
"Een mega-confrontatie", noemt hij het. "Nadat ik enkele jaren over de wereld reisde en in China woonde, woon ik nu voor het eerst weer in Harderwijk, waar ik geboren en getogen ben, en al die games vroeger gespeeld heb. Ik kijk echt als hedendaags persoon in de spiegel naar mijzelf als jonger iemand. Dat doet emotioneel wel wat me je."
Volgens Peter zou het project in eerste instantie Game Over heten. "Want ik wilde afscheid nemen van die tijd, juist omdat ik altijd nog zo nadenk over mijn jeugd en tienertijd. Toen dacht ik, ik ga ze allemaal nog één keer spelen en dan neem ik ritueel afscheid van wat zo belangrijk was in mijn leven, en dat appelleert dan ook aan de vergankelijkheid van het leven. En toen was ik aan het gamen, en toen dacht ik, joh, ik vind die games zo leuk, ik ga er helemaal geen afscheid van nemen. We gaan er iets anders mee doen."

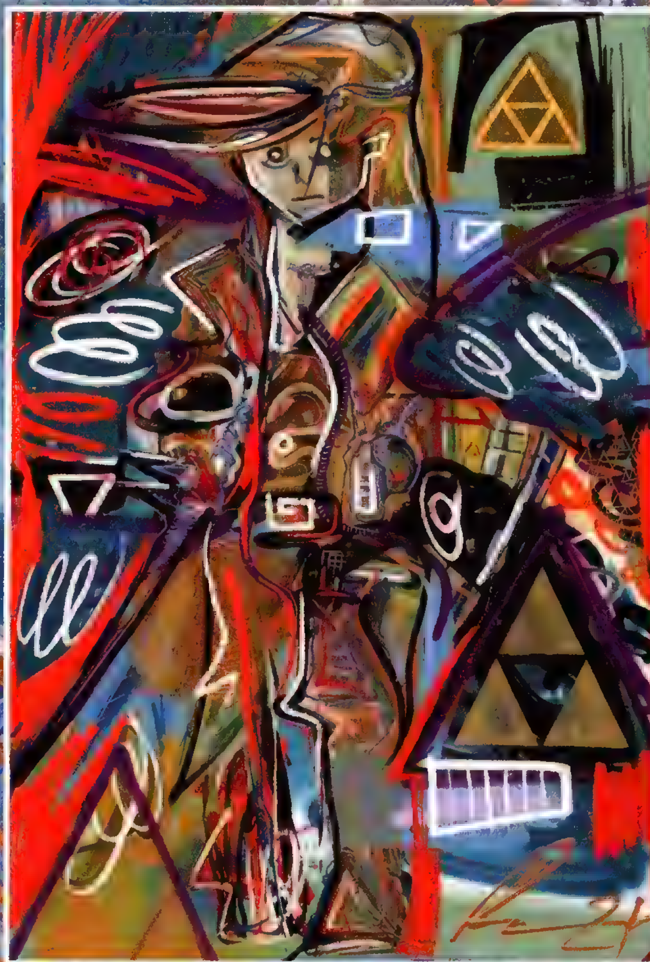
DOOSJE STUK, BOEKJE SMERIG

Peter vertelt dat hij twee keer een grote videogame-collectie heeft gehad. "Van de Nintendo 8-bit tot de PlayStation 2 heb ik alle consoles gehad, met heel veel games erbij."
Hij heeft die verzamelingen beide keren weggegeven. "Niet verkocht nee, weggegeven. Omdat ik heel bang was dat alles op Marktplaats zou komen, dat mensen het alleen maar zouden gebruiken om bijvoorbeeld een paar tientjes op zo'n spelletje te verdienen, terwijl ik jarenlang zuinig op zo'n game was geweest."
Dat betekende dat Peter voor zijn gameproject weer helemaal van nul af aan moest beginnen. "Toen heb ik eerst een stuk of twintig of dertig games tweedehands gekocht. Maar die zagen er hartstikke beroerd uit. Doosje stuk, boekje smerig. En dat deed voor mij afbreuk, emotioneel, aan wat ik op die games geprojecteerd had. En toen dacht ik van, weet je wat? Om er nu echt iets gewichtigs van te maken, om het eigenlijk nog veel zwaarder in te zetten, ga ik ze gewoon allemaal in nieuwstaat verzamelen. En dan ga ik die hele reis door games die ik als kind beleefde, nu, twintig, dertig jaar later, nog eens beleven. En dan kijken, wat gebeurt er nou met me. Want ik ben de enige factor die veranderd is. Die objecten zijn hetzelfde gebleven. Daar zit voor mij dan ook een stukje performance art in."

EXPLODERENDE MARKT

In totaal heeft Peter tussen de 200.000 en 300.000 euro uitgegeven aan het kopen van de honderd 'in nieuwstaat' verkerende games en alle consoles die nodig waren om ze zo authentiek mogelijk, dus ook op de beeldbuizen uit die tijd, te kunnen spelen. Kort nadat de honderdste game gevonden en gekocht was, gebeurde er iets opmerkelijks in de markt voor gesealde, klassieke games. Die explodeerde.
"De waardes van dat soort games zijn sinds we het project begonnen zo'n tien tot twintig keer over de kop gegaan. En dan kom je er dus ook achter, dit heeft niet zozeer te maken met die gaming-community, maar er zijn mensen die daar puur voor een financieel model in zitten. Want je kunt nog zo'n fanatieke gamer zijn, je gaat geen duizenden euro's voor een game betalen."





Door de veranderde markt waren de honderd door Peter gekochte games uiteraard ook flink in waarde gestegen. Zo kocht hij een 'mint condition'-versie van zijn favoriete game Zelda: A Link to the Past voor een schamele 2.000 euro, terwijl die nu honderdduizenden euro's zou opbrengen.
De ontwikkelingen zorgden voor enig hoofdbrekens bij Peter en zijn cameraman.

STANDPUNT INNEMEN

"We dachten, kunnen we het nog wel maken om een game met zo'n grote waarde uit zijn gesealde box te halen? 'Moeten we niet wat gaan verkopen en doneren?', vroeg mijn cameraman. Maar gelukkig heb ik dat niet gedaan. Want dan zou ik het fundament onder mijn project vandaan hebben getrokken. Als ik zo'n game namelijk met dikke winst verkoop, legitimeer ik daarmee die prijs, en val ik voor het geld, dat smerige financiële aspect. Dan ben ik onderdeel van iets geworden waar ik me juist tegen wil verzetten, door al die games uit te pakken. Ik begrijp dat het een moeilijk verhaal is. Maar het is een oprecht verhaal. Het is een verhaal waarin ik een bepaald standpunt wil innemen. Voor mij gaat het erom dat ik nieuwe games uitpak. En ik pak ze uit omdat ze daarvoor bedoeld zijn. Zo'n game als Zelda is gemaakt om gespeeld te worden."

Ander 'probleem' van de gestegen waardes: Peter zat opeens opgescheept met een collectie die miljoenen waard was. "Ik vond het wel een beetje spannend om dat zo op kantoor te hebben liggen."
De oplossing lag voor de hand: uitpakken die games!

KAPOT

Die uitpakdag werd een zware dag, vertelt Peter. "Want voor de documentaire [zie kader] wilden we alles nauwkeurig vastleggen, dus hadden we een setup gebouwd met meerdere camera's. Want tja, je kunt zo'n game maar één keer uitpakken."
Eén van de games die uit zijn plastic box en 'mint condition' moest worden bevrijd, was de eerste Zelda. "Die zit dan in zo'n extra verzegelde verpakking, zo'n extra box eromheen. En dat heb je dan in je handen, en je zit ernaar te kijken, en je denkt, wauw, het is waanzinnig. Je voelt wel van, dit is echt iets heel bijzonders. En dan pak je hem uit. En dan valt dat eigenlijk heel erg tegen. Want dan merk je dat het doosje van Zelda eigenlijk maar van heel goedkoop karton is gemaakt. En die afbeeldingen op de achterkant zijn eigenlijk maar heel beperkt. Ja, dat is best wel een heftige ervaring. Ik moet ook zeggen, aan het eind van die dag, toen we een stuk of twintig van de meest significante games daar uitgepakt hadden, toen was ik ook echt kapot. Het deed me echt wel wat, om die games terug te zien gaan van die glinsterende verpakking naar dat kartonnen doosje. En dan besef je, ja, dit is eigenlijk ook maar... misschien wel zo vluchtig als het leven zelf."

KIP EN EI

Ik vraag Peter hoe hij nu terugkijkt op zijn jeugd, en dat obsessieve gamen in die tijd.
"Tja, het is een beetje een kip-of-ei-verhaal. Miste ik iets en ben ik daardoor obsessief gaan gamen? Of ben ik obsessief gaan gamen en heb ik daardoor dingen gemist? Voor mij was het iets significants in de wereld, ik vond in games iets wat ik verder nergens vond. Dan zat ik helemaal in zo'n spel als Final Fantasy 6, bijvoorbeeld. Dan bestond er voor mij even niets anders meer. Er was in mijn jeugd veel wat ik als negatief beschouw, maar daar schaar ik gamen niet onder." ✖

Jaguar
46. Alien vs Predator
47. Wolfenstein 3D
48. Doom

3DO
49. Slam 'n Jam
50. Super Street Fighter II Turbo
51. Road Rash
52. Ballz 3D
53. Starblade

Saturn
54. Night Stalkers
55. Street Fighter Zero 3
56. Street Fighter Alpha 1
57. Destruction Derby
58. Sega Rally
59. Puzzle Fighter
60. Guardian Heroes
61. Ultimate Mortal Kombat
62. Die Hard Trilogy
63. Bomberman
64. Pocket Fighter
65. Panzer Dragoon

PlayStation
66. Ridge Racer Revolution
67. Ridge Racer 4
68. Tekken 1
69. Tekken 2
70. Tekken 3
71. Final Fantasy 7
72. Resident Evil 2
73. Castlevania SOTN
74. WWF Attitude
75. Biohazard 1
76. Metal Gear Solid
77. Star Gladiator

N64
78. Zelda 64
79. Castlevania 64
80. Mortal Kombat 4
81. Mario Kart
82. Lylat Wars
83. Mario 64
84. Pilot Wings 64

Game Boy
85. Pokémon Pinball

Megadrive
86. Sonic 3

Dreamcast
87. Ikaruga
88. Capcom vs SNK
89. Capcom vs SNK Pro
90. Marvel vs Capcom 1
91. Marvel vs Capcom 2
92. Gigawing
93. F355
94. Psychic Force 2012
95. SF 2nd impact
96. SF Third Strike
97. Star Gladiator 2
98. Power Stone 2
99. Soul Caliber
100. Virtua Fighter 3

VOLG PETER RIEZEBOS

Het spelen van de honderd belangrijkste games uit zijn jeugd streamt Peter op Twitch via zijn kanaal NextNextLevel, en met een beetje mazzel zie je daar ook nog wel eens een beroemdheid naast Peter zitten, zoals ene Jurjen Tiersma uit Assen. Check ook eens zijn Instagram: @peterriezebos.



GOLD AWARD

METROID DREAD

THE RETURN OF THE KI... EH, QUEEN

SWITCH REVIEW

REVIEWS

Het heeft bijna twintig jaar geduurd, maar er is éíndelijk een nieuw deel in de Metroid-hoofdserie! En gezien Samuels obsessie met het metroidvaniagenre begon met voorganger Metroid Fusion, is het een understatement om te zeggen dat onze Spanjaard stond te popelen om aan Metroid Dread te beginnen!



Nee, al die andere Metroid-titels die na 2002's Metroid Fusion waren uitgekomen tellen niet, want dat waren remakes, zij-avontuurtjes of mislukte experimenten. (In dit huishouden wordt het bestaan van Federation Force dan ook niet erkend.) Met andere woorden: het bestaan van Metroid Dread is nogal een dingetje, want het is de officiële, langverwachte terugkeer van Nintendo's meest hardcore serie. Want voor wie niet weet wat Metroid precies is: het is een unieke ervaring waarbij platforming en schieten minstens zulke belangrijke elementen zijn als verkenning en sfeer. In Metroid bestaan de obstakels de ene keer uit gigantische, groteske buitenaardse wezens, en de andere keer uit... simpelweg verdwaald zijn. Metroid is dus wat The Legend of Zelda zou zijn geweest als Link het pak van Master Chief had aangetrokken om in de ruimte te knallen op rare kwallen en gigantische hagedissen. En, ja, dat f*cking heerst.

Hommage

Toch waren er twee aanzienlijke redenen om Metroid Dread met enkele terughoudendheid te benaderen. De belangrijkste daarvan is het bestaan van dat eerder genoemde metroidvania-genre: die heeft in Metroids afwezigheid namelijk ontzettend weten te floreren dankzij instant classics als het bikkelharde Hollow Knight, het prachtige Ori, het verfrissende Guacamelee! en het ultieme eerbetoon genaamd Axiom Verge. De vraag is dus niet zozeer of Metroid Dread goed is, maar of het nog indruk kan maken in een genre dat, vooral dankzij passievolle indie-ontwikkelaars, volledig gedeconstrueerd en gehercontextualiseerd is. Daarnaast is Dread ontwikkeld door het Spaanse MercurySteam. Prima studio, hoor, maar hun twee 3DS-games, Castlevania: Mirror of Fate en Metroid: Samus Returns, verbleekten inhoudelijk bij het materiaal waar ze overduidelijk op probeerden voort te borduren. Dat diezelfde makers dus opeens de verantwoordelijkheid kregen om een van de belangrijkste comebacks in Nintendo's moderne geschiedenis voor elkaar te boksen, zorgde daarom toch voor enige nervositeit.

Zeldzaam

Maar! Dames en heren, jongens en meisjes, non-binaire personen en gevechtshelikopters, zegt het voort: Metroid Dread is uitmúntend! Ja, het kan zich gemakkelijk meten met zowel z'n voorgangers als moderne toppers binnen z'n genre! En, ja, dit is met áfstand de beste game die MercurySteam ooit heeft afgeleverd! Dit is zo'n zeldzaam moment waarbij hype en hoop op perfecte wijze samenkomen, en gezien de teleurstellende staat van de huidige wereld koester ik de grootse overwinning van deze kleine game daarom ook extra veel. Wat mij bijvoorbeeld direct wist te bekoren was hoe fijn het voelde om intergalactische premieja-





Metroid Dredd.

ger Samus Aran te besturen. Haar sprongen hebben nog steeds die paradoxale balans tussen zweverig en gewichtig, maar tegelijkertijd voelt ze ook net iets sneller en responsiever dan voorheen. Iets wat mede te danken is aan het feit dat Dread op een gelikte 60 beeldjes per seconde draait, uiteraard.

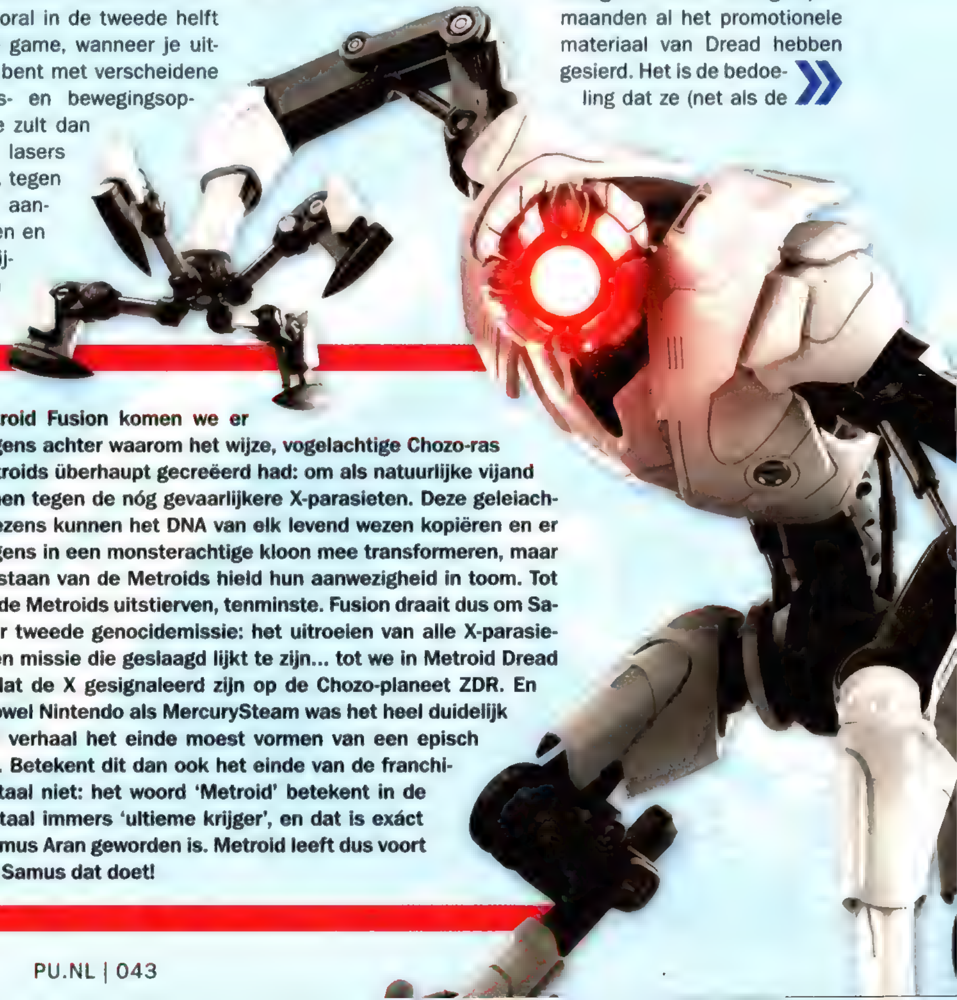
Bombast

Deze voelbare finesse beperkt zich echter niet alleen tot het platformen: de twee offensieve gameplaytoevoegingen van Samus Returns – de parry en het 360 graden om je heen kunnen richten – zijn ook hier aanwezig, en voelen deze keer organisch in plaats van geforceerd. Het zijn immers moves die flexibiliteit en fysieke controle insinueren, en alleen in Super Smash Bros. heeft Samus dit niveau van acrobatiek eerder weten te vertonen. Dat de game ook daadwerkelijk vereist dat je die vernieuwde bewegingsvrijheid meester wordt, stemt mij het meest gelukkig. De bombastische bossfights zijn in Metroid altijd al hoogtepunten geweest (mede omdat ze zo afsteken tegen de lange periodes dat je relatief ongestoord aan het verkennen bent) maar in Dread zijn ze intenser dan ooit tevoren. En dan vooral in de tweede helft van de game, wanneer je uitgerust bent met verscheidene aanvals- en bewegingsopties. Je zult dan onder lasers glijden, tegen muren aanspringen en over vijanden heen teleporteren, en dat alles terwijl je schakelt tussen je eigen energiewapens, raketten, bommen en parry. Mega intens.

> **"Die Spanjaarden hebben het onmogelijke gedaan: het creëren van een echt goede, verslavende, klassíéke Metroid!"**

Bevrediging

Dread bevat zelfs boss-fights waarbij je geflankeerd wordt door twéé bazen in plaats van één, en dat is niet iets wat in de vorige, loggere Metroid-games mogelijk was geweest. Het uitdagingsniveau is dus hoog, maar het voelt nooit sadistisch of oneerlijk. Dat gezegd hebbende was ik niet super gecharmeerd van de E.M.M.I.'s: de zeven moordlustige robots die de afgelopen maanden al het promotionele materiaal van Dread hebben gesierd. Het is de bedoeling dat ze (net als de »



HET EINDE VAN METROID?!

Metroid Dread is het vijfde deel van de Metroid-hoofdserie, en is tevens de afsluiting van een saga die in 1986 begon met de allereerste Metroid. Daarin werd intergalactische premiejager Samus Aran naar de planeet Zebes gestuurd om de Ruimte Piraten te verslaan. Zij waren namelijk in het bezit gekomen van de biologisch gemanipuleerde Metroids: kwalachtige biowapens die de levenskracht van elk organisme konden opzuigen. Samus verslaat de Ruimte Piraten, en wordt vervolgens in Metroid II: Return of Samus naar de Metroid-thuisplaneet SR388 gestuurd om de gevaarlijke levensvorm (en de vele mutaties ervan) voor eens en altijd uit te roeien. Super Metroid begint wanneer de allerlaatste Metroid (een baby die Samus in leven had gehouden voor wetenschappelijk onderzoek) ontvoerd wordt door de Ruimte Piraten. Samus keert daarop terug naar de planeet Zebes om de Ruimte Piraten voorgoed te stoppen, wat ook in de dood van de allerlaatste Metroid resulteert. In Metroid Fusion komen we er vervolgens achter waarom het wijze, vogelachtige Chozo-ras de Metroids überhaupt gecreëerd had: om als natuurlijke vijand te dienen tegen de nóg gevaarlijkere X-parasieten. Deze geleiachtige wezens kunnen het DNA van elk levend wezen kopiëren en er vervolgens in een monsterachtige kloon mee transformeren, maar het bestaan van de Metroids hield hun aanwezigheid in toom. Tot diezelfde Metroids uitstierven, tenminste. Fusion draait dus om Samus d'r tweede genocidemissie: het uitroeien van alle X-parasieten. Een missie die geslaagd lijkt te zijn... tot we in Metroid Dread leren dat de X gesignaleerd zijn op de Chozo-planeet ZDR. En voor zowel Nintendo als MercurySteam was het heel duidelijk dat dit verhaal het einde moest vormen van een episch vijfluik. Betekent dit dan ook het einde van de franchise? Totaal niet: het woord 'Metroid' betekent in de Chozo-taal immers 'ultieme krijger', en dat is exáct wat Samus Aran geworden is. Metroid leeft dus voort zolang Samus dat doet!



SA-X in Metroid Fusion) de game af en toe injecteren met een lichte dosis survival-horror, maar persoonlijk kreeg ik maar van één E.M.M.I. daadwerkelijk een andere kleur ontlasting: een die je onderwater tegenkomt én die door muren kan kijken. Ze zijn geen sléchte toevoeging aan het Metroid-universum, maar ze voelen wel enigszins gimmicky en geforceerd in een game die, voor een metroidvania, verder een verrassend moordend tempo heeft.

Verdwaald

Een uiterst posit(éve verassing was dat Dread heerlijk ouderwets old-skool durfde te zijn qua leveldesign. Dat backtracken en continu op de kaart kijken aan de orde van de dag zouden zijn, is iets wat ik uiteraard had verwacht, maar daadwerkelijk keihard vast komen te zitten? In een moderne Metroid? Dat had ik nooit durven dromen. Ik had een bepaalde mate van 'stroomlijning' verwacht voor een 'modern' publiek, maar Dread durft gewoon de juiste route naar de volgende essentiële power-up te verbergen achter, bijvoorbeeld, een breekbaar stukje muur waarvan het niet direct duidelijk is dat het kapot kan. Zonder compromis. Zoals het hoort. Prachtig, vind ik dat, dat de game mij dan dwingt om het gehele leveldesign



onder de spreekwoordelijke loep te leggen. Zo heb ik één keer dusdanig hard vastgezeten dat ik bijna de handdoek in de ring wilde smijten, tót ik al mijn stappen terugliep en mij eindelijk een slimme doch subtiele omgevingshint opviel. Man, al die frustratie die dan in één klap omschakelt tot euforie! Alleen de beste metroidvania's weten en durven dat gevoel op te wekken.

Status quo

Tevens ben ik enorm te spreken over de moeite die MercurySteam gestoken heeft in het waarborgen van het overkoepelende verhaal van de serie. Dread gaat direct verder waar Fusion ophield, namelijk in een universum waarin de titulaire Metroids zijn uitgeroeid en waar de gevaarlijkere X-parasieten zijn gaan floreren, en Dread respecteert die status quo genoeg om dáár op creatieve wijze op voort te bouwen. Er zijn geen goedkope 'gotcha!'-plotwendingen; Dread probeert daarentegen op respectvolle wijze de lore van voorgaande games in de nieuwe ontwikkelingen te betrekken, en daar slaagt het grotendeels ook in. Ook is het heerlijk om te zien hoeveel badass zelfvertrouwen Samus uitstraalt zonder ook

IS METROID PRIME 4 DAN GEEN 'ECHTE' METROID-GAME?!

Eén van de tofste dingen aan Dread is dat niemand überhaupt door had dat de game in ontwikkeling was! Toen de game tijdens de E3 van dit jaar werd aangekondigd, zat iedereen eigenlijk te wachten op informatie rondom een ándere Metroid-game: Metroid Prime 4. Metroid Prime is namelijk een zeer gewaardeerde, canonieke subserie van de franchise, aangezien het de labyrintische verkenning van de hoofdserie wist te combineren met de aantrekkingskracht van het first-person-shootergenre. Maar gecombineerd met het feit dat de Prime-trilogie verhaaltechnisch weinig met de hoofdgames te maken heeft, wordt het dus wel alsnog gezien als een spin-offreeks.

In de Prime-games staat het vernietigende Phazon centraal: een corrumperend, radioactief goedje dat tot de mutatie van een über-Metroid heeft geleid: de titulaire Metroid Prime. Samus weet dit monster uit te schakelen aan het eind van Metroid Prime, maar in de twee vervolgen leren we dat het heeft weten te overleven dankzij de Phazon en delen van Samus d'r oude pak. De nieuwe vorm van dit monster? De duistere dubbelganger Dark Samus. Gelukkig weet Samus, aan het eind van Metroid Prime 3: Corruption, deze demonische kloon te verslaan én al het Phazon in het universum uit te schakelen. Waar het langverwachte Prime 4 dan over zal gaan? Niemand die het weet, al zijn er scènes geweest die impliceren dat Samus het aan de stok zal krijgen met een concurrerende premiejager...





BETER GOED GEJAT...

Wist je dat bijna alle grote Nintendo-franchises gebaseerd zijn op invloedrijke Hollywoodproducties? Zo is Super Mario deels gebaseerd op Disney's populaire interpretatie van het fantasievolle Alice in Wonderland, en heeft The Legend of Zelda veel te danken aan de 1985-film Legend (ja, die met Tom Cruise, ja). Nou, hetzelfde geldt voor Metroid: die had het daglicht waarschijnlijk nooit gezien als Ridley Scott de 1979-klassieker Alien niet had gemaakt. De parallellen zijn duidelijk: een stoere vrouw die het in de ruimte moederziel alleen moet opnemen tegen ranzige buitenaardse wezens met rare doch vlijmscherpe tanden.

Hetzelfde kan gezegd worden over de vervolgen van de twee franchises, want in Metroid II: Return of Samus komen we erachter dat Metroids kunnen muteren tot gigantische Queen Metroids, wat een overduidelijke referentie is naar Aliens en de Xenomorph Queen. En wie nog steeds niet overtuigd is: Samus d'r aartsrivaal is de leider van de Ruimte Piraten: de draakachtige Ridley. Ridley's design is niet alleen deels gebaseerd op dat van de xenomorph (kijk maar naar dat lange schedel!) maar hij is ook expliciet vernoemd naar regisseur Ridley Scott. Myth: confirmed!



maar één woord te hoeven zeggen, wat een verfrissende terugkeer is naar betere tijden, voordat Metroid: Other M op klungelige wijze karaktermoord pleegde. Metroid Dread is een game die je speelt voor de gameplay, maar dat het narratieve skelet alles op bevredigende wijze aan de rest van de serie weet te verbinden, is de kers op een bijna twintig jaar oude taart.

Dealbreaker

Dread heeft een handjevol problemen, maar veel daarvan zijn dezelfde als die van z'n voorganger, Metroid Fusion. Zo is er wel enige vorm van sequence-breaking mogelijk, maar in principe is er altijd één route is die je daadwerkelijk progressie laat boeken in dit doolhof. Ook is de (gigantische) wereldkaart opgesplitst in kleinere, gesegmenteerde gebieden, en transport tussen deze segmenten is schaars. Dit heeft er meerdere keren voor gezorgd dat ik niet altijd de mogelijkheid had om even een zijpaadje te pakken om, bijvoorbeeld, even op zoek te gaan naar raketupgrades. Het is allesbehalve een dealbreaker, maar het wringt wel een beetje, vooral gezien hoe hardcore en old-skool de game verder wél durft te zijn qua level design.

Geïsoleerd

Een ander minpuntje van Dread waar Fusion al enigszins last van had, is het gebrek van iets wat ik in de andere delen altijd zo kon waarderen: eenzaamheid. Het is een emotie die ik altijd met klassieke Metroids geassocieerd heb; een gevoel dat door de donkere grotten van bijvoorbeeld Metroid: Zero Mission ontzettend werd versterkt. En dat gevoel is in Metroid Dread nauwelijks aanwezig. Zie hier het tweesnijdende zwaard genaamd mooie graphics! Elke kamer in Dread is prachtig vormgegeven en bevat een oogstrelende hoeveelheid detail (zoals een gigantische, dode alien die door een robot ontleed wordt) maar met als jammerlijke gevolg dat die iconische, sfeervolle gevoelens van leegte en isolatie niet de ruimte krijgen om zich bij je te manifesteren. Ook dit is allesbehalve een dealbreaker gezien de algehele beeldkwaliteit die je er voor terugkrijgt, maar het bevestigt wel nogmaals hoe onvervangbaar een sfeervol meesterwerk als Super Metroid blijft.

Verzadigd

Maar, goed, al deze minpunten vallen eigenlijk alleen maar op als je Dread in het pantheon van voorgaande Metroid-klassiekers plaatst en dan heel nauw gaat zitten vergelijken, hoor. Want wat ik voornamelijk wil communiceren is dat die Spanjaarden het onmogelijke hebben gedaan: het creëren van een echt goede, verslavende, klassíéke Metroid! Met de productiewaardes van een AAA-game in 2021! Een overwinning, vooral gezien we in een wereld leven waarin de term metroidvania voor de allereerste keer vormen van oververzadiging begint aan te nemen. Maak dus vooral nog een paar delen, MercurySteam; ik beloof dat ik nooit meer aan jullie zal twijfelen. Enne... doe er asjeblieft geen twintig jaar over, oké?

> **"Dit is zo'n zeldzaam moment waarbij hype en hoop op perfecte wijze samenkomen."**

SCORE 91

Ik heb gewoon vastgezeten! In een nieuwe 2D Metroid-game! En ik genoot ervan! WELK JAAR IS DIT!?

SAMUEL



Dat is voor je eerste doorloop, maar dan heb je lang nog niet alles op 100%! Ook is dit een uiterst herspeelbare game; perfect speedrunvoer!

15+ UREN



BASICS
METROIDVANIA/ ACTIEPLATFORMER
MERCURYSTEAM/NINTENDO EPD
1 SPELER
OUT NOW

BACK 4 BLOOD

DE SADISTISCHE EVOLUTIE VAN

De hoeveelheid virtuele zombies die Marvin in zijn korte levensloop heeft afgeknald is niet bij te houden zonder supercomputer. Het gros van dat kogelvoer is gevallen in de absolute co-op-koning Left 4 Dead 2, van dezelfde maker als Back 4 Blood. Maar de nieuwe zombie-shooter is zéker geen Left 4 Dead 3.



Back 4 Blood volgt hetzelfde stramien als de Left 4 Dead-games: een groepje van vier mensen probeert te overleven in een door zombies ('Ridden') overlopen wereld, en moet de nodige wandelende lijken afschieten en allerlei taken voltooien om de zon weer te zien opkomen. Sinds 2009, het jaar waarin Left 4 Dead 2 uitkwam, zit dit genre echter niet stil: games als Warhammer: Vermintide 2 boden nagenoeg dezelfde gameplayloop, maar legden de focus op class-based knalwerk.
Toch blijft L4D2 een van de populairste zombieshooters, mede door de fantastische speler-vs-speler campagne die erin zit, en daarom hoopte ik stiekem dat Back 4 Blood 'gewoon' Left 4 Dead 3 zou worden. En toen hoorde ik dat er 'speelkaarten' in zouden zitten. Fuck.

Frustratie

De eerste potjes waren... frustrerend. Waar ik in Left 4 Dead met elk willekeurig groepje spelers wel een weg door de hordes zombies kan banen, kwamen we in Back 4 Blood regelmatig vast te zitten. Zelfs op de makkelijkste moeilijkheidsgraad. Dat eerste level was qua vormgeving ook niet bepaald interessant – hoewel het lugubere sfeertje er goed in zat – en daardoor was ik flink pissed toen mijn team op onze tweede poging nét voor de allerlaatste missie van Act 1 het loodje legde. Moet ik dit helemaal opnieuw doen?!
Ja. En daarna weer. En weer. Maar gaandeweg liet Back 4 Blood z'n ware aard zien, als een uiterst sadistische game die jou wil overrompelen met belachelijke hoeveelheden zombies en vooral speciale versies van die zombies, om nog maar te zwijgen over de bosses. Weer: frustratie. Tot ik een team vond dat wél goed samenwerkte, wél communiceerde, en wél (letterlijk) voor elkaar door het vuur ging om ervoor te zorgen dat we alle vier het einde bereikten. En ik genoot ervan. Kéíhard. De game had me te pakken.

> **"Je valt zonder aankondiging in een gigantische bak met chaos."**

Speelkaarten

Om het nog beter te maken blijken de door mij gevreesde speelkaarten meer een soort perks te zijn. De volgorde waarin je die kaarten kunt 'trekken' staat vast; de vijf die bovenaan staan worden je als



LEFT 4 DEAD

eerste aangeboden. Er komt dus veel minder willekeur bij kijken dan ik verwachtte, waardoor het mogelijk is om eigen builds te maken.
Zeker op de hogere moeilijkheidsgraden is het cruciaal om de vier builds van de personages op elkaar af te stemmen. Er zijn basic kaarten die bijvoorbeeld health, stamina of mêlee-schade boosten, maar ook diepgaandere kaarten die bijvoorbeeld je loopsnelheid kort verhogen nadat je geraakt bent of je damage op de zwakke plekken van de Ridden verhoogt. Het duurt even voor je alle mogelijkheden van de decks doorhebt (het zijn er veel), maar als het kwartje eenmaal valt, werkt het uitstekend en wil je alleen maar meer vrijspelen. Zeker in samenwerking met anderen.

Sadisme

Samenwerking is cruciaal, nog veel meer dan in Left 4 Dead en andere games binnen het genre. In de latere levels en hogere moeilijkheidsgraden begint de game namelijk sadistische proporties te krijgen: bovenop jouw eigen speelkaarten, is er de 'Game Director', die zijn eigen kaarten inzet aan het begin van een level om jouw het leven zuur te maken. Die 'negatieve' kaarten kunnen bijvoorbeeld variaties op zombies zijn (die in de fik staan, exploderen, of bepantsering dragen), een dichte mist in het level verspreiden of speciale bosses loslaten. Zo is er de Hag, een soort Witch uit Left 4 Dead op steroïden, die zijn aandacht op één speler vestigt en doodeng is.
Door de Game Director weet je nooit hoe een level er precies uit komt te zien, wat enorm veel variatie met zich meebrengt. Het leveldesign zelf is niet bepaald interessant, en in sommige levels moet je meerdere keren door dezelfde gebieden heen, maar onder andere door de tijd van de dag, de kaarten die je tegen je krijgt en de pure willekeur van de Ridden voelde nog geen enkele game hetzelfde aan.
De flow in de levels is om te smullen: van rustige periodes waarin je de omgeving in je opneemt en langzaam enkele zombies afmaakt, val je zonder aankondiging in een gigantische bak met chaos. Drie of meer speciale Ridden, hordes aan normale, een boss erbij; paniek. Er zijn ook allerlei 'set-pieces', waarbij je bijvoorbeeld de ramen van een bibliotheek moet dichttimmeren of voorraadkisten aan een helikopter moet koppelen, waarbij je die chaos van tevoren kunt verwachten. De suspense die je voelt in afwachting van zo'n set-piece is heerlijk, en elkaar te midden van al die paniek te hulp schieten is enorm belonend.

Hardcore

De basics van Back 4 Blood zijn prima: het schieten voelt goed en wapenmodificaties geven je het nodige om mee te sleutelen – al is het vervelend dat je modificaties niet van wapens af kunt halen zonder ze te vervangen met een ander. De spelwereld nodigt daarbij uit om verkend te worden en de zombie-AI is onvoorspelbaar en bikkelhard.
De game is duidelijk gemaakt voor de hardcore fans van games als Left 4 Dead 2, en tegelijkertijd een logische evolutie van de klassieke co-op-zombie-formule. Het is bewonderingswaardig dat Turtle Rock Studios besluit alleen die hardcore spelers aan te spreken, want de kans is groot dat de meer casual gamer zich keihard buitengesloten voelt. Dat brengt me wel op een gigantisch gebrek voor doorgewinterde spelers: deze game heeft geen online PvP-campagne, terwijl dat dé reden is dat ik honderden uren in L4D2 heb gestoken. In plaats daarvan is er een Swarm-modus, met een steeds kleiner wordende cirkel waarin je in de huid van de speciale Ridden kunt kruipen. Leuk, maar lang niet zo fantastisch als een PvP-campagne, waardoor ik twijfels heb over hoe lang ik deze game nog blijf spelen.

PROGRESSIE-PERIKELEN

Back 4 Blood is een bitch van een game als het aankomt op progressie. In de singleplayer moet je in één ruk alle vier de Acts uitspelen (waar je úren mee zoet bent) omdat je alleen in het allereerste level kunt starten. Dat is alleen al kut door de domme A.I. van je teamgenoten, en daar komt bij dat je in singleplayer gelijk toegang hebt tot álle speelkaarten, wat het gevoel van progressie verneukt.
Online is er wel progressie, maar ook dat heeft een kanttekening: als de host van de game weggaat, wordt jouw progressie niet opgeslagen. En moet je dus in een ander potje weer helemaal opnieuw beginnen. Het is een uitzondering dat een willekeurig groepje lang genoeg bij elkaar blijft om één Act helemaal uit te spelen (ze zijn verrassend lang), en daarom duurde het meer dan tien uur voor ik eindelijk bij Act 4 was aangekomen. Als je met vrienden speelt heb je daar geen last van, dus het is verstandig om snel een groepje te vinden waar je mee kunt spelen. Voor het verhaal doe je het sowieso niet, dat is compleet verwaarloosbaar.



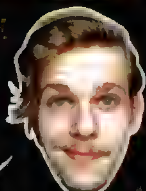
De Director neemt z'n werk serieus.



SCORE 80

Speelkaarten bieden toffe build-mogelijkheden en genoeg variatie, de flow in de verrassend lange levels is om te smullen en het zombieschieten voelt ouderwets lekker. Back 4 Blood is een uitdagende, bijna sadistische evolutie van de Left 4 Dead-formule die alleen hardcore fans van het genre zal aanspreken. Maar daarom is het ontbreken van een PvP-campagne onbegrijpelijk.

MARVIN



Speelkaarten en levelmodificaties brengen zo veel variatie dat je door kunt blijven spelen tot het neerschieten van zombies saai wordt.

20+ UREN



18

BASICS
CO-OP FIRST-PERSON SHOOTER
TURTLE ROCK STUDIOS/ WARNER BROS.
1-4 SPELERS
OUT NOW

FAR CRY 6

DINGEN OM (NIET) TE DOEN IN YARA ALS JE DANI BENT

ANTÓN, EL PADRE DE TODOS



Het Ministerie van Tourisme in Yara heeft zijn hoofd (heus niet met een pistool erop gericht) gebogen over de leukste dingen die je kunt doen als je guerrillastrijder Dani Rojas bent. Viva la Liberta… ehm, Antón Castillo!

TALLOZE ACTIVITEITEN!

Er is zóveel te doen in Yara, dat het niet onverstandig is om naar de aanbevelingen van het Ministerie van Toerisme te luisteren. Want je kan je tijd wel verdoen aan het verzamelen van de honderden Okú's Idols, maar conjo, wie heeft er nou tijd voor deze bijgelovige onzin? En ja, er zijn vele, VELE Libertad Crates over heel ons eiland te vinden, maar als je dan toch doosjes zoekt, richt je dan vooral op de *Cryptograma Chests*, die zijn in ieder geval nog enigszins uitdagend om open te krijgen. Ohja, en El Presidente verplicht ons te zeggen dat Dani met haar manos suchias van FND Caches moet afblijven! (Maar daar zitten soms wel fijne wapens in… 😉)

Yara is ook het land van kemphanen, dus misschien is het leuk om af en toe een hanengevecht te voeren? El Presidente verzekert ons ervan dat deze bloederige battala's volledig okay zijn met de PETA! Ook zijn we zeer trots op de verschillende *Gran Premio Races* die door het land uitgezet zijn. Hoewel het ons een groot misterio is wie die checkpoints zo snel neer weten te zetten…

De leukste avonturen voor toeristen in Yara hebben helemaal niets te maken met Guerrilla-operaties (El Presidente magnifico fronst over zulke zaken!) en het uitschakelen van militaire installaties (ook dat vind Antón niet cabán!). Nee, onschuldig plezier zoals *Treasure Hunts*; puzzelend en klauterend op zoek gaan naar bijvoorbeeld USB-sticks met muziek erop, nieuwe kleren en ook eeuwenoude relieken, dat is nou typisch Yaraans plezier!



ONTMOET DE KLEURRIJKE BEVOLKING!

Yara is trots op zijn prachtige mensen, vooral als het true Yarans zijn. Ware leiders en compatriotas zoals natuurlijk de grote leider *Antón Castillo*, zijn neef José en Admiral Benítez. Of wat dacht je van de Minister van Cultuur, soapster én echtgenote van El Presidente, *María Marquessa*, die helemáál niet de netto-waarde van Conuco's inkomen aan operaties in haar gezicht heeft gestopt, hoor! Nee, dat is nou true Yaran-schoonheid, mensen!

PROPAGANDA-INTERMISSIE: Een waarschuwing voor een onschuldig toerist zoals Dani, die zou met een grote boog om iemand als *Clara García* moeten lopen. Nee, deze traidor is helemaal geen stoere, krachtige vrouw die het beste met haar land voor heeft, dus laat je niet voor de gek houden! Daarnaast is Carlos Montero verre van een stoere man met het hart op de juiste plek, maar een onverantwoordelijke cocodrilo-killer. Vermijden dus!

Er zijn overigens ook Yaranen waar we minder trots op zijn, zoals *Bicho*, die even vervelend is als een mosquito in je pantalones. Ook *Bembé*, een terrorista die het cool vindt om mensen te smokkelen, zijn we in ons land liever kwijt dan rijk!

ONEINDIG VEEL VERHALEN!

Veel Yaranan hebben een verhaal te vertellen, maar het Ministerie raadt niet aan om ook daadwerkelijk naar elke, willekeurige güey te luisteren. Niet alleen omdat er overal lenguas del diablo zijn die loco dingen beweren zoals dat El Presidente slaven gebruikt om Vivero te oogsten (HELP ONS), maar ook omdat sommige verhalen het gewoon niet waard zijn om verteld te worden. Wie wil er nou horen over Freddy Fonseca Jr. z'n vieze, estúpido honkbalspullen? Of op welke ouwe zorra Lorenzo Canseco verliefd is? Niemand toch?



YARA IS NATUUR!

Ah, wij weten wel wat een Dani wil doen met de natuur: het in de fuego steken, natuurlijk! Onze prachtige jungles zijn ideaal om te zien branden, want ondanks de luchtvochtigheidsgraad in Yara, fikt alles bueno weg. En met een beetje geluk komen er nog een paar lieve diertjes uit de vuurzee vluchten, die je natuurlijk tussen hun onschuldige oogjes wil schieten! Vooral schattige konijntjes en mangoesten, die vrágen toch om een rápido dood? En dierenvlees, daarvoor krijg je prima elastiekjes van de lokale handelaars. Dode dieren voor banda elástica, dat is toch een gouden deal?

De kusten en binnenmeertjes van Yara zijn ideaal om in te vissen, mocht je daar een humedá pantalones van krijgen. El Presidente raadt het in ieder geval van harte aan, want hij en z'n zoon Diego gooien, tussen het afmoorden van hele scheepsruimen aan vluchtelingen door, graag hun aña de pesca uit!

EEN SPECIALE BOODSCHAP VAN EL PRESIDENTE

Mijn mede-Yarans, onthoud altijd: onze Vivero brengt niet alleen leven naar de wereld, het brengt leven naar Yara. De rijkdom die het verstrekt is een genezingsmiddel voor de kanker van socialistische armoede, die bijna de toekomst van onze natie vernietigde. Vivero is vooruitgang. Vivero is leven. Vivero is hoop voor elke Yaran.

EL PARAÍSO

tiene un costo

EEN SPECIALE BOODSCHAP VAN EL PRESIDENTE

Wie is Clara García? Wat is Libertad? Waar komt een guerrilla vandaan? Elke guerrilla representeert een mislukking. Het zou een defecte persoonlijkheid kunnen zijn, een gebrek aan fatsoen of gezond verstand. Voor elke keer dat wij falen, wordt er een guerrilla geboren. We moeten deze mislukkingen zuiveren. Hoe? Door plicht, waarheid en waakzaamheid te omarmen. De waarden van een échte Yaran. De geloofsovertuiging van ons paradijs.

FAR CRY 6 IETS VOOR JOU?

Wil je informatie over Far Cry 6 zonder de inbreng van El Presidente? Check dan PU.nl/artikelen/review/!

EVARÉ AL PARA...

SCORE 76

Als je jezelf een beetje laat leiden door wat het Ministerie van Toerisme te vertellen heeft, dan kan je veel plezier halen uit Far Cry 6. Want deze game zit barstensvol met content, maar veel ervan is niet bepaald de meest sensacionaal manier om je tijd te besteden.

WOUTER



Als je niet naar het Ministerie luistert, ben je hier veel te lang mee bezig.

100+ UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER/ OPENWERELD
UBISOFT TORONTO/UBISOFT
1 SPELER (2 ONLINE)
OUT NOW

FIFA 22 VS. EFOOTBALL 2022

DE LAMME TEGEN DE BLINDE

Het is de jaarlijkse strijd der voetbalgiganten. Of eigenlijk: een strijd tussen een serie met een identiteitscrisis (FIFA) en eentje zonder een cent te makken (eFootball). De lamme tegen de blinde. Maar hee, kelderklassevoetbal kan ook best spannend zijn!



WAAROM KIJKEN JULLIE ZO GESCHOKT?

WE WETEN DAT JE GEEN GEEL WILT VANGEN DOOR JE SHIRT UIT TE DOEN. MAAR JE BROEK..?

DAT PIKKEN ZE OOK NIET.

eFootball 2022

Vergeet Ajax - Feyenoord, vergeet Barcelona - Real. De belangrijkste wedstrijd van het jaar blijft FIFA 22 versus eFootball 2022! Beide kemphanen staan op acht onderdelen tegenover elkaar, waarbij de analyse verzorgd wordt door niemand minder dan Graddus Derksen. Take it away, bromsnor!

GRAPHICS

eFootball 2022

Grensrechters die door cornervlaggen heen lopen. Plastic gras van Ali-Express. En echt waar: spelers die plotseling in het niets verdwijnen. Ja, in real-life zijn voetballers soms ook onzichtbaar (*kuch* Frenkie de Jong *kuch*) maar dit is niet wat daarmee wordt bedoeld, Konami!



FIFA 22

Dankzij de nieuwe HyperMotion-technologie en z'n duizenden extra animaties, oogt FIFA 22 vloeiender dan ooit. Toch verwacht ik meer van een PlayStation 5 of Xbox Series X, met name qua veld en stadion. Spelersmodellen variëren van levensecht tot 'plastisch chirurgisch ongelukje'.



VOETBALSFEER

eFootball 2022

De introfilmpjes, met Manuel Neuer die z'n handschoenen vastmaakt en beelden van Stratford End, zijn tof. Tenminste, de eerste drie keer... Het publiek (lees: telkens dezelfde vijf low-res pixelpoppetjes) doet z'n best, maar een echt voetbalsfeertje wil er nooit ontstaan. Alsof Konami het Philips Stadion heeft gemocapt.



FIFA 22

Een van FIFA's sterkste punten is de authentieke ervaring. Het oogt net als op tv, met de echte jingles, de echte logo's en het echte commentaar. Ook leuk dat je in FUT je complete eigen stadion kunt designen; die goaltune van Dortmund is de 70 euro bijna alleen al waard!



MODI EN OPTIES

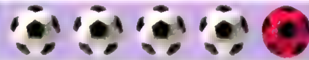
eFootball 2022

Offline heb je keus uit slechts negen teams. Negen! Er is geen Master League. Geen MyClub. Geen Editor. Geen Wereldbeker en al helemaal geen Champions League. Of dat later nog komt? Niemand die het weet, want Konami's roadmap voor eFootball 2022 is ondoorgrondelijker dan het vaderlandse coronabeleid.



FIFA 22

Hoofdschotel is uiteraard Ultimate Team (met iets generfde vanilla-ratings zodat EA weer he-le-maal los kan gaan met speciale kerst-, carnavals- en Halloween-kaarten), maar ook favorieten als de Career Mode en Volta keren terug. Het maakt van FIFA 22 een pakket met voor elke footie-fan wat wils.



KOSTEN

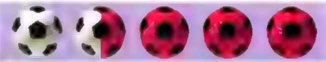
eFootball 2022

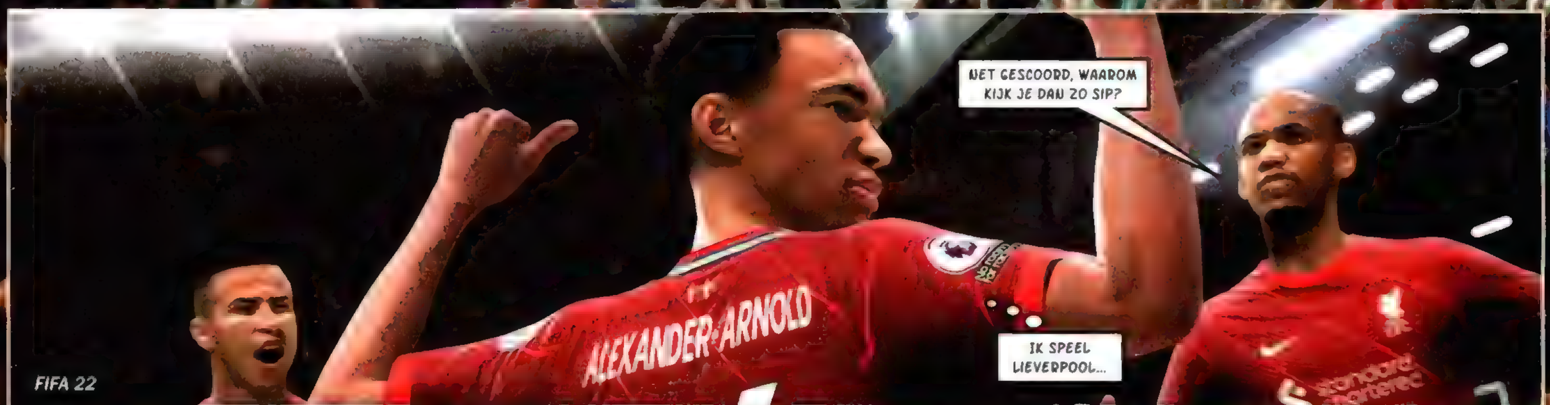
Als ik eerlijk ben, heb ik het onderdeel 'kosten' alleen maar toegevoegd zodat eFootball 2022 niet overal een onvoldoende voor scoort. Best triest eigenlijk. Het free-to-play model is verfrissend, maar aan de andere kant: een klap in je gezicht kun je ook gratis krijgen...



FIFA 22

Zeventig euro voor de base game is bad enough, maar tel daar alle FUT-pakketjes bij op en de echte junks kunnen voor hetzelfde geld net zo goed Lionel Messi kopen... De échte Messi dan, niet de digitale.





FIFA 22



FIFA 22

DIEPGANG

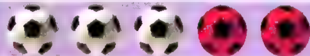
eFootball 2022

eFootball heeft best een aardige moveset, maar met controls die zó sluggish zijn, heeft het weinig zin om de trukendoos open te gooien. Je bent de bal al kwijt voordat je bedacht hebt of je er een sombrero of een akka uit gaat gooien. Oh, en tactiek aanpassen enzo? Forget it. Dat soort dingen zitten er gewoon niet in...



FIFA 22

Weg zijn de tijden dat je maar op twee of drie manieren kon scoren; zelfs kopballen gaan er soms weer in! Ook tactisch kent FIFA 22 aardig wat diepgang, bijvoorbeeld tussen verschillende spelsystemen. Laten we echter niet doen alsof het een prestatie is dat EA z'n game weer een beetje op orde heeft. Dat zou hetzelfde zijn als een zwembad positief beoordelen op Google-reviews omdat er geen radioactief afval in het water drijft.



RESPONSIVITEIT

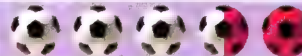
eFootball 2022

Het pijnlijkste aan de teloorgang van PES/eFootball is het onderdeel waar de serie juist steevast in uitblonk: responsieve gameplay. In eFootball 2022 voelt het alsof je spelers op ijs waggelen. Het gaat echt extreem stroef en log allemaal, zelfs met Ronaldo of Neymar. Passes zijn altijd te hard, te zacht, te onzuiver. Niet leuk.



FIFA 22

Van oudsher is 'responsiviteit' niet direct een FIFA-USP, maar EA heeft een goede balans tussen arcadeachtige soepelheid en een 'realistische' feel gevonden. Vooral dankzij geüpgradede verdedigers die niet langer de draaicirkel van een tank hebben. Als sweaty tricksters als Ben Yedder door je laatste linie heen denderen (daar kan nog steeds elke n0Ob mee overweg), is dat eigenlijk altijd je eigen schuld!



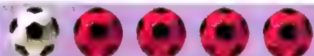


eFootball 2022

FUNFACTOR

eFootball 2022

Deze game werkt je bewust tegen, lijkt wel. Situatie: vrije trap tegen. Als extra blok zet ik Wijnaldum op de doellijn, maar hij besluit om met z'n rug naar de wedstrijd te gaan staan. De bal vliegt over z'n hoofd, en als Donnarumma tegen hem aanduikt stort Gini schreeuwend ter aarde, appellerend voor een overtreding. Voor mij de druppel. Vijf seconden later was eFootball 2022 definitief van m'n harde schijf gewist.



FIFA 22

Grootste winst dit jaar zit 'm wat mij betreft in het feit dat wedstrijden soms ook gewoon in 3-1 of zelfs maar 1-0 eindigen in plaats van elke keer die tennisuitslagen uit FIFA 21. En scripting? Ik heb er vrijwel geen last van gehad! Toch is de game nog niet perfect in balans. Pace is nog steeds te belangrijk. Adama Traore met een overall rating van 78 maar 96 snelheid, is bijvoorbeeld ongeveer even duur als Jack Grealish die 84 overall heeft maar 'slechts' 80 pace.



AI

eFootball 2022

Ik heb keepers gezien die NAAST HET DOEL stonden te keepen. Verdedigers die een steekpass DOOR HUN BENEN lieten lopen terwijl de bal een slakkenvaart had. En als klapper: spelers die na een scrimmage ZO SNEL EN ZO VER MOGELIJK van de bal wegrennen, de tegenstander een vrije doortocht verlenend. Gênant.



FIFA 22

FIFA 22 schermt met dure woorden als 'machine learning', maar het moet gezegd: je medespelers gedragen zich niet meer als doorgesnoven ADHD'ers die achter een bal aanrennen. Ze maken slimme runs, (meestal) de juiste keuzes en AI-gedreven verdedigers zijn niet langer waardeloos. Chapeau!



INSPIRATIELOZE TROPHY'S

Trophy's/achievements zijn altijd een goede indicator of een developer een beetje moeite heeft gedaan. Creatief is geweest. En ja hoor: niet geheel toevallig zijn de digitale beloningen in eFootball 2022 minstens zo inspiratieloos als de game zelf. Je krijgt al 40 Gamerscore voor alleen het spelen van een wedstrijd, en nog een keer 40 voor het maken van je eerste doelpunt. Ook de rest van de trophy's is binnen een uurtje te verdienen. Toch wel slim bekeken van Konami, want niemand zal eFootball 2022 langer dan dat willen spelen...

SCORE 35

eFootball 2022

'Een gegeven paard mag je niet in de bek kijken' zei mijn opa altijd, maar dat is niet waar. eFootball 2022 is een vergiftigd geschenk, een stinkende drol die zo snel mogelijk door de plee moet worden gespoeld. Hell, zelfs als ik 60 euro kréég om de game te spelen, zou ik het nog niet doen...

GRADDUS



SCORE 70

FIFA 22

Na het debacle van vorig jaar, zet FIFA 22 gelukkig weer een stap in de goede richting. Het is nog lang niet van het niveau FIFA 10 of de beste delen voor de last-gen, maar het lijkt in ieder geval weer op voetbal.

GRADDUS



HOT WHEELS UNLEASHED

MARIO KART ZONDER WAPENS



Toen Florian nog een jong ventje was (HEEL lang geleden) speelde hij vaak met Hot Wheels. Hij had er zo veel van dat hij regelmatig het hele huis volgooide met de tracks die je zelf kunt bouwen. Wekt de game bij Floor nostalgische gevoelens op?



Ik begon altijd met het aanleggen van de tracks op zolder, en eindigde ergens in de kelder of in de achtertuin. Mijn moeder vond dat niet altijd even leuk, maar ik vond het prachtig. Ik heb duizenden keren die modelauto's door het huis laten scheuren en kon er geen genoeg van krijgen. De aankondiging van Hot Wheels Unleashed zorgde dan ook voor het nodige enthousiasme.

Verzameldrang

Het goede nieuws is dat de modelauto's in Hot Wheels Unleashed prachtig zijn nagemaakt, met net zoveel details als in het echt. Ze zien er exact zo uit als je zou verwachten en mijn verzameldrang werd hard aangesproken. De omgevingen waarin de tracks zijn opgebouwd zijn ook top. Zo kan je bijvoorbeeld door een gameroom of keuken scheuren –alles om je heen is gigantisch groot, waardoor je daadwerkelijk het idee krijgt met miniatuurautootjes te rijden.
Ook de designs van de tracks zelf zijn spectaculair. Hot Wheels Unleashed is wat dat betreft een over de top arcaderacer met onmogelijke bochten, loopings, kurkentrekkers en heel veel mogelijkheden tot gruwelijke drifts. De ster van de show is echter de besturing van de auto's, die tot in de puntjes is verzorgd.
Hot Wheels Unleashed wordt dan ook gemaakt door ontwikkelaar Milestone en de ervaring van de studio met racegames is duidelijk merkbaar. Deze game is een typisch voorbeeld van 'easy to learn, but hard to master' en kan dus door iedereen gespeeld worden, maar als je er écht goed in wil worden moet je er flink wat tijd in stoppen.



weetje • weetje
Milestone is van plan de game de komende tijd te overladen met DLC, zowel gratis als betaald. Nieuwe modelauto's staan op de planning, maar ook nieuwe tracks, omgevingen en objecten voor in de editor.

Simplistisch

De gameplay in Hot Wheels Unleashed is leuk en het speelt heerlijk weg, maar is ook simplistisch. Je kunt racen tegen de A.I. of time trials doen tegen de klok, that's it. Er is een soort carrièremodus, maar daar scheur je binnen een avondje wel doorheen. Dan is er nog multiplayer, waarbij je online of in split-screen tegen andere spelers kunt racen.
Het is zeker cool dat er een track editor in de game zit, waarbij de tracks uiteraard online gedeeld kunnen worden met de community, maar dat is ook het enige dat echte replay-value heeft. En daar kom ik bij het meest irritante aspect van de game; het verzamelen van de vele modelauto's.



Willekeur

Door het spelen van events verdien je namelijk in-game knaken en tandwieltjes. Die tandwieltjes kan je gebruiken om de auto's te upgraden, zodat bijvoorbeeld de topsnelheid omhoog gaat, ze sneller optrekken of scherpere bochten kunnen nemen. Dit heb je niet echt nodig om de meeste events te kunnen halen, het is meer een leuke extra voor je meest favoriete autootjes.
De knaken kan je gebruiken



weetje • weetje
Heb je nog oude Hot Wheels op zolder liggen? Dan is het misschien wel een goed idee om te kijken of je niet een bijzonder exemplaar in je bezit hebt! Door schaarste zijn een aantal Hot Wheels namelijk duizenden euro's waard.



Hot Wheels. Zo heet ook de speeddate-avond in bejaardentehuis De Rekkende Rimpel.





om auto's te kopen, maar dit gebeurt hoofdzakelijk via willekeur. Je moet je zuurverdiende centen namelijk inwisselen voor zogenaamde 'Blind Boxes', waarbij je dus nooit weet wat je gaat krijgen. Om alles te verzamelen zal je dan ook tot in den treure events opnieuw moeten spelen om cash te verdienen, om vervolgens te hopen dat je iets unlockt dat je nog niet hebt. Om de zoveel uur kan je via een in-game shop ook je verdiende centen neerleggen voor auto's die je zelf kunt kiezen, maar die bestaan vaak niet uit de legendarische auto's die je wil verzamelen, zoals bijvoorbeeld KITT uit Knight Rider of de DeLorean uit Back to the Future. Uiteindelijk moet je het dus hebben van de Blind Boxes en pure mazzel.

"Door het design van de auto's zie je dat je met Hot Wheels bezig bent, maar eigenlijk is het gewoon een generieke arcaderacer."



Het zijn eigenlijk verschrikkelijke lootboxes, maar in plaats van er echt geld voor neer te leggen doe je dit met in-game valuta. Ik haat het, met een passie!

Nare smaak

Ik heb me prima vermaakt met Hot Wheels Unleashed, maar was er na een weekendje ook wel weer klaar mee. Niet alleen omdat je dan alle events wel hebt gehaald, maar ook omdat het constant opnieuw doen van dezelfde events in de hoop dat je wat nieuws unlockt via de Blind Boxes al snel een bijzonder nare smaak in mijn mond achterliet.

Wat meer variatie in de events had de game zeker goed gedaan, en als ik heel eerlijk ben wordt zelfs het racen op een gegeven moment een beetje saai en repetitief. Het voelt als Mario Kart zonder wapens! Na een tijdje ken je de tracks uit je hoofd en overmeester je de races met twee vingers in je neus. En tja, door het design van de auto's zie je dat je met Hot Wheels bezig bent, maar eigenlijk is het gewoon een generieke arcaderacer met een goed uitgewerkte besturing. Dat is niet erg, maar het is ook zeker niet waar ik op hoopte.







woetje • woetje

Wat Hot Wheels-games betreft is Unleashed by far de beste, al was de DLC in Forza Horizon 3 ook bijzonder geslaagd. Vorige Hot Wheels-games waren ruk, met als dieptepunt de totale bagger die Hot Wheels: World's Best Driver heet.

SCORE 72

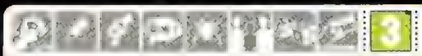
Als je fan bent van arcaderacers is Hot Wheels Unleashed een leuke game voor een regenachtig weekend. De game heeft echter weinig te maken met het basisprincipe van Hot Wheels. Het verzamelen van de vetste auto's is daarnaast een hel door de aanwezige Blind Boxes.

FLORIAN



De carrière (en multiplayer) zijn net lang genoeg om een regenachtig weekend door te komen, tenzij je helemaal los gaat met de track editor.

10 UREN



BASICS

RACEGAME
MILESTONE
1-2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

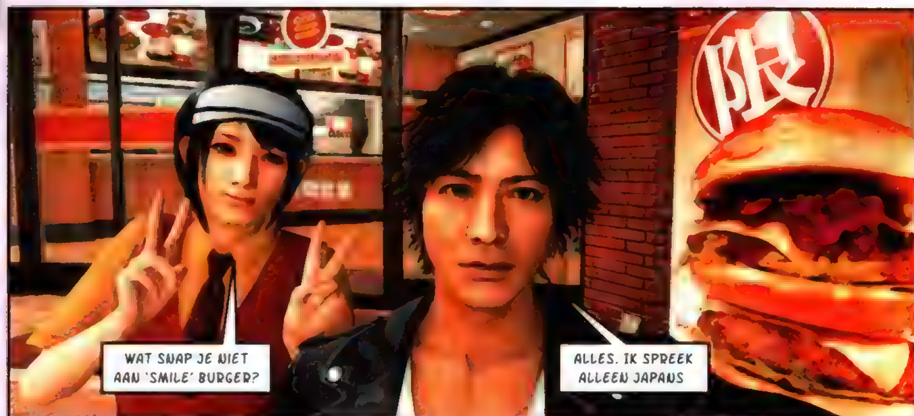
PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

LOST JUDGMENT

DE SCHOLEN ZIJN WEER BEGONNEN!



Je kunt in Lost Judgment bijdehante middelbare scholieren door bureautafels suplexen. Met andere woorden: dit is Game of the Year 2021-materiaal, aldus Samuel.



De smaakvollere weebs onder ons weten het allang, maar de Yakuza-serie is net zo uitstekend als dat het ondergewaardeerd is. Want waar westerse AAA-studio's als Naughty Dog en Santa Monica Studio ongeveer een half decennium nodig hebben om moeizaam een vervolg op hún grootse, Hollywood-achtige, verhalende actiefranchise uit te kunnen kakken, weet Sega-substudio Ryu Ga Gotoku bijna elk jaar een nieuwe Yakuza op de markt te brengen. En ja, die games zijn inderdaad allemaal 'lekker gek, random en kawaii, enzo', maar óók zijn ze qua bottenkrakende actie, verbluffende productiewaardes én daadwerkelijke emotionele impact minstens net zo imposant als de gemiddelde westerse PlayStation-exclusive. En dat dus voor een fractie van zo'n westers budget, en met veel consistentere, frequentere uitgaves. What's not to love? Ryu Ga Gotoku Studio is dusdanig goed geworden in het maken van dit soort games dat zelfs een spin-off als de 2018-game Judgment wist mee te strijden in menig Beste Game Van 't Jaar-competitie.

"Je herkent de kwaliteit van Lost Judgment aan het zelfvertrouwen waarmee het tonaal zo ontzettend durft te variëren."

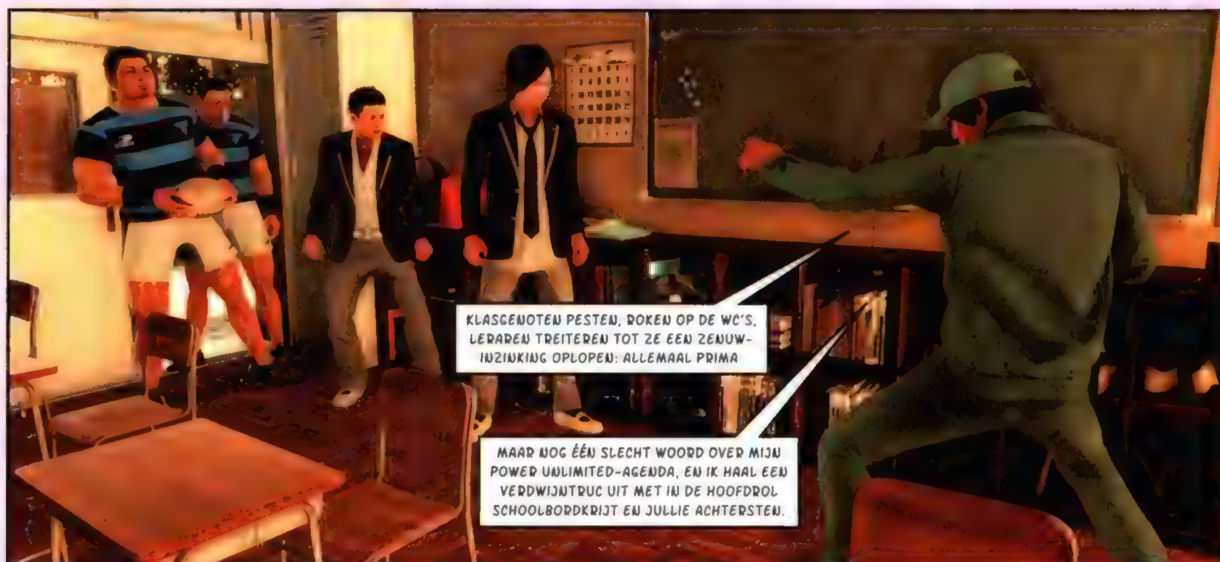
Drones

Het is dus fijn om ook van díé game een vervolg te mogen ontvangen, want ondanks dat Judgment ontzettend vergelijkbaar was met de 'normale' Yakuza-games, wisten de detective- en film noir-elementen toch voor een aanzienlijk ander eindproduct te zorgen. Ja, ook in Judgment sloeg je tuig in elkaar terwijl je rondliep in een perfect nagemaakte (en volledig open) rosse buurt van Tokio, maar het was verfrissend om niet álles met je vuisten op te hoeven lossen. Stealth gebruiken, bewijsmateriaal vergaren, foto's maken met drones... qua gameplay was het allemaal flinterdun, maar qua sfeer was het om te smullen. Zo ook in Lost Judgment, waar de nadruk nog steeds ligt op vechten, verkenning en minigames, maar waar ook nog steeds ruimte is voor bijvoorbeeld het stiekem beklimmen van flatgebouwen en 't fotograferen van potentieel bewijs. Toch weet Lost Judgment ook continu te verrassen, onder andere door een groot deel van de game te laten afspelen op, jawel, een middelbare school!

Esports-club

Detective Takayuki Yagami wordt aanvankelijk ingehuurd om onderzoek te doen naar mogelijke slachtoffers van pesten op een hoog aangeschreven privéschool, maar deze kleine klus blijkt (zoals een goede detective-thriller betaamt) uiteindelijk verbonden te zijn aan een veel grotere en duisterdere moordzaak. Ingenieus is vooral hoe Lost Judgment deze onverwachte setting gebruikt om veel van de immer aanwezige minigames organisch in het plot te verwerken: Yagami besluit namelijk als freelancende leraar enkele naschoolse activiteiten te overzien om ongestoord onderzoek te kunnen blijven doen op de campus.

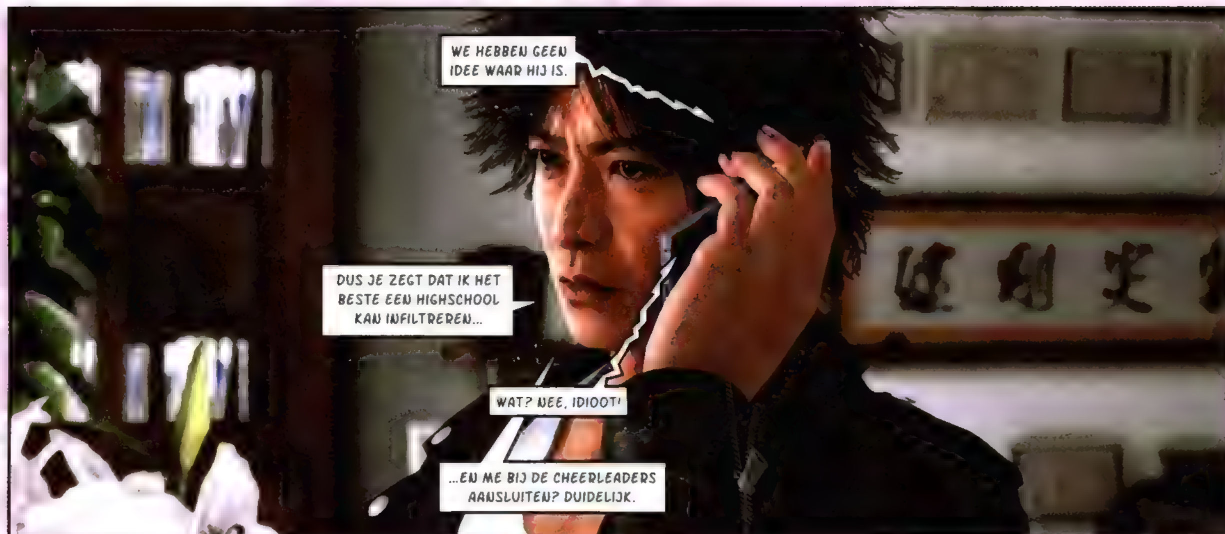
Wat dit in de praktijk inhoudt is dat Lost Judgment de speler slimme redenen geeft om mee te doen aan dansles (rhythm-action), de esportsclub (Virtua Fighter 5), een skategroep (Tony Hawk Light), en nog veel meer. In de open werelden van Tokio en Yokohama kun je nog veel meer geweldige minigames vinden,



zoals drone-racen, een on-rails zombieshooter, en zelfs een Mario Party-achtig VR-bordspel, maar het is de manier waarop Lost Judgment de eerder genoemde activiteiten van context voorziet waarmee het de rest van de franchise soms zelfs weet te ontstijgen.

Aikido

Toch is het wederom de brute brawler-actie die de meat-and-potatoes van de game vormt, en ook op dat gebied gooit Lost Judgment hoge ogen. Want niet alleen is de terugkeer van 't real-time vechtsysteem uiterst welkom na de eveneens vermakelijke turn-based actie van Yakuza: Like A Dragon, maar tevens is het button-bashen nog nooit zo bevredigend geweest. Want waar Judgment je twee praktische vechtstijlen gaf – Crane voor groepen en Tiger voor één-op-één confrontaties – heeft Lost Judgment een derde toegevoegd: Snake. Deze aikido-achtige vechtstijl is gespecialiseerd in het ontwapenen en pareren van vijanden met goed getimede knoppendrukken, en je weet wat dat betekent: parry the f*ck out of everything, boiiiiiii. Een beetje gamer weet dat counter-achtige vechtstijlen altijd de leukste zijn (zie bijvoorbeeld Royal Guard in Devil May Cry 3) dus geloof me als ik zeg dat het enige nadeel van Snake is dat het iets té lekker en effectief is; je zult Crane en Tiger na een tijdje nauwelijks meer aanraken.



HET TWEEDE... EN LAATSTE DEEL?!

Anno 2021 zijn alle Yakuza-games speelbaar op de PC, maar de oplettende gamer weet dat de twee Judgment-spin-offs hier een uitzondering op vormen. De reden erachter is een curieuze: het castingbureau waar hoofdrolspeler Takuya Kimura bij aangesloten zit, wil niets met PC-releases te maken hebben. Volgens geruchten omdat de agency wil voorkomen dat de gelijkenis van hun talent in de oncontroleerbare moddingscene belandt via een PC-release. Sega was echter allesbehalve blij met dat besluit, aangezien de PC-markt voor hen een uiterst cruciale is. De daaropvolgende onderhandelingen tussen uitgever en castingbureau verliepen eerder dit jaar allesbehalve soepel, en de twee partijen blijken ondertussen niet meer met elkaar door één deur te kunnen. Met als gevolg dat deze tweede Judgment-titel ook wel eens de laatste zou kunnen zijn...

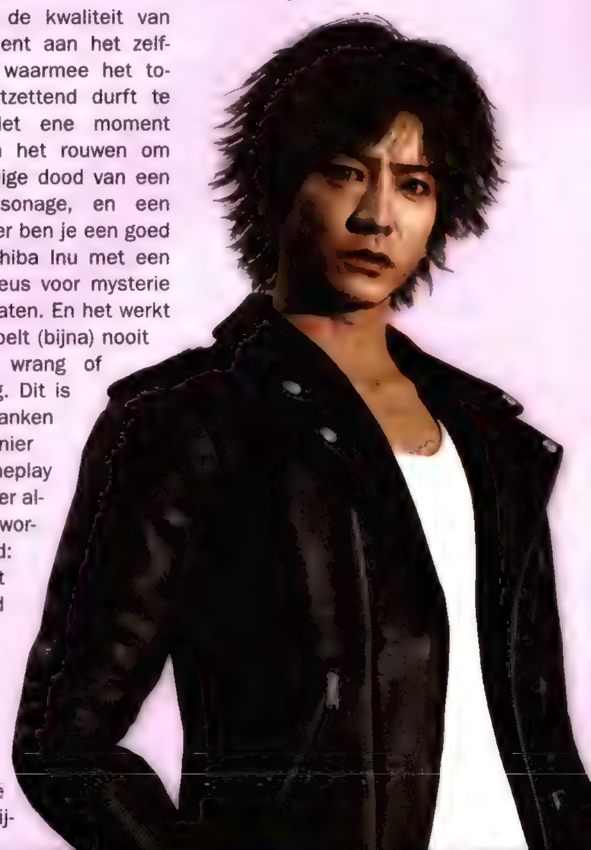
Extra content

Ook de gamers die dit soort games voornamelijk voor de vele zijverhaaltjes spelen (wat begrijpelijk is) zullen niet door Lost Judgment worden teleurgesteld. Persoonlijk raad ik het dan ook aan om niet in één klap door de 12 hoofdstukken van het (toch wel vaak zware) hoofdverhaal te denderen, maar om ze geregeld af te wisselen met wat submissies. Want waar koop je anders een Ryu Ga Gotoku-game voor? Het is júíst de bedoeling dat je na een intens hoofdstuk (waarin bijvoorbeeld een online snuff-film viraal is gegaan) je de toon even volledig omgooit door bijvoorbeeld een Russische ninjaschool te infiltreren. Of door fotografisch bewijs te maken van ufo's. Of op te zoek te gaan naar een mysterieuze ramenkar waarvan men vermoedt dat de soep gemaakt is met kattenvlees. Of een leraar te beschermen van pesterijen zodat hij niet besluit z'n hoogtijdagen als bloeddorstige worstelaar te herleven. Of een Kojima-achtige gameregisseur op te sporen, die weggelopen is nadat hij ruzie kreeg met een Konami-achtige uitgever. (Subtiel, jongens. LOL.)



Favoriet

Je herkent de kwaliteit van Lost Judgment aan het zelfvertrouwen waarmee het tonaal zo ontzettend durft te variëren. Het ene moment ben je aan het rouwen om de vroegtijdige dood van een geliefd personage, en een kwartier later ben je een goed getrainde Shiba Inu met een letterlijke neus voor mysterie aan het uitlaten. En het werkt altijd; het voelt (bijna) nooit geforceerd, wrang of tegenstrijdig. Dit is mede te danken aan de manier waarop gameplay en spelplezier altijd voorop worden gesteld: je weet dat bijvoorbeeld elke lange cutscene beloond wordt met een spectaculaire boss-battle of nieuwe zijactiviteit. Hierdoor durf je je ook volledig over te geven aan een verhaal dat op bijzonder goed geschreven wijze weet om te gaan met complexe thema's als pesten, aanranding, (zelf)moord en de frustrerende beperkingen van het rechtssysteem. Lost Judgment is niet de beste Yakuza-game ooit gemaakt – dat is het overdonderende Like A Dragon van vorig jaar nog altijd – maar het is wel het zoveelste bewijs dat Ryu Ga Gotoku Studio allang hetzelfde aanzien verdient als *vul hier je favoriete ontwikkelaar in*.



SCORE 90

Eén intrigerend moordmysterie, twee Japanse steden, drie geweldige vechtstijlen, meer dan een dozijn verslavende minigames, en ontelbare zijverhalen: dát is Lost Judgment. Ongeacht of je dus een Yakuza-veteraan bent of dit je eerste RGG-game is: speel het!

SAMUEL



Het hoofdverhaal kan binnen 20 uur, maar wie alles wil proberen is met gemak tussen de 60 en 80 uur bezig!

20+ UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE/ OPEN WERELD
RYU GA GOTOKU STUDIO/SEGA
1 SPELER
OUT NOW

AWAY: THE SURVIVAL SERIES

PLANET EARTH-AFLEVERING UIT JE NACHTMERRIES



Florian is een ontzettend grote dierenvriend, maar de suikereekhoorn uit Away: The Survival Series wil hij het liefst zo snel mogelijk eigenhandig de nek omdraaien!



REVIEW

PC PS4 PS5 XBOX ONE

Away: The Survival Series valt het best te omschrijven als een digitale aflevering van BBC Planet Earth. Het is een natuurdocumentaire, inclusief voice-over, waarin je zelf de hoofdrol vertolkt met een suikereekhoorn. Klinkt als een cool idee, maar het is zo slecht uitgewerkt dat ik het arme beest niets minder dan een langzame, pijnlijke dood toewens.

David Attenborough-achtig

Letterlijk alleen de eerste twéé seconden was ik onder de indruk van Away. Daarin hoor je namelijk voor het eerst de voice-over, en die is serieus spot-on. Het is zo'n typische, David Attenborough-achtige, bekakt pratende Engelsman. Heerlijk. De toon wordt dan ook meteen goed neergezet, maar daarna gaat het alleen maar bergafwaarts.

Na die twee seconden zie je namelijk de graphics. Mijn god, wat een lelijke PS3-game is dit. Ik heb de game op de PS5 gespeeld, maar dit is nergens aan af te zien. De natuuromgevingen hebben weinig details, alles beweegt hetzelfde door de wind, er zit verdomd weinig kleur in de wereld en alle assets – zoals bomen, blaadjes, gras en struiken – zien er hetzelfde uit en worden ontelbare keren hergebruikt. En waarom is het zo wazig? Het lijkt wel 720p?!

Suikereekhoorn

Goed, een suikereekhoorn dus [ik realiseerde me pas bij het opzoeken van screenshots dat er geen 'eenhoorn' stond, snap jij waarom ik eindredacteur ben? - Marvin]. In de game raak je tijdens een zware storm je papa kwijt (die zich in Hollywood-stijl nog even vasthoudt aan een tak, hilarisch slecht). Hierdoor blijf je met je moeder en kleine zusje over, maar je hebt eigenlijk nog niet de natuurlijke leeftijd om het nest te verlaten. Je moeder leert je dan ook aan het begin van de game nog alle kneepjes van het suikereekhoorn zijn. Zo leer je hoe je wat te eten kunt vangen en je kunt verdedigen tegen andere dieren, en hoe je kunt springen en even blijven zweven door je lijf en vel helemaal uit te rekken. Net als je het leven een beetje door begint te krijgen wordt je mama ziek en moet je er alleen op uit om haar en je zusje te redden, en daar begint de ellende eigenlijk pas echt.



weetje • weetje

Ik heb nog nooit echt met controllers gesmeten. Door Away kwam ik verdomd dicht in de buurt.

Vol naast

Sjeezus, wat speelt dit kut. De game draait in wat, drie frames per seconde? En dat beest is zo onhandig te besturen dat het me binnen een kwartier compleet over de zeik heeft. De animaties zijn om te janken: zo houterig hebben we het gelukkig al generaties lang niet meer gezien, maar de besturing spant echt de kroon. Zo zenuwachtig en slordig, ik word er nu ik er over schrijf nog steeds priegelig van.

Away bestaat uit behoorlijk wat platforminggameplay,





weetje • weetje

Lees deze review lekker voor shits and giggles, maar waag het niet om Away te kopen, ook niet in de aanbieding met 100% korting.

"Ik wens dat arme beest niets minder dan een langzame, pijnlijke dood toe."

maar het is haast niet te doen. Als je tijdens je sprong ook maar een fractie van een seconde te lang een kant op stuurt, vlieg je er vol naast en ook als je zweeft verander je buitenaards snel van richting. De besturing is zo verschrikkelijk dat de makers zelf een soort oplossing in de game hebben gestopt, waarin je kunt locken op waar je naartoe moet springen. Het is een accessibility-feature, zodat ook mensen met een beperking van de game kunnen genieten, maar het is Away zelf die een beperking heeft.

Steeds hetzelfde

De game bestaat uit wat fetch-quests, platforming actie en exploratie, maar hier en daar heb je ook wat gevechten die ik het liefst zo snel mogelijk uit mijn brein wil verbannen. Zo vecht je bijvoorbeeld tegen spinnen, roofvogels en slangen, maar de gameplay is steeds hetzelfde. Met L1 en R1 moet je op het juiste moment wegrollen voor een aanval en als je dat precies op tijd doet versuf je de tegenstander, waarna je zelf een mep kunt verkopen. That's it, dat is ieder gevecht.

En oh man, breek me de bek niet open over de technische staat van Away. Ik heb nog nooit een game zo vaak moeten herstarten in twee uur tijd. Letterlijk na één minuut spelen deed de game niets meer met de inputs op mijn controller. Zucht, het was een teken... Ik had op dat moment meteen moeten ophouden met spelen.

Bubsy 3D

Daarna ben ik meerdere keren door de map gevallen en heb ik veel te vaak vastgezeten met mijn suikereekhoorn, zelfs als ik gewoon op het gras liep, zonder obstakels in de weg. Oh, en nog een speciale vermelding voor de meest irritante camera in een game sinds Bubsy 3D, die ontwikkeld lijkt te zijn om de speler zo hard mogelijk tegen te werken en overal achter te blijven haken. De voice-over is het beste in deze game, maar zelfs die loopt compleet door elkaar heen als je ook maar één stapje sneller bent dan de game verwacht, waardoor je dus vaak twee of soms zelfs drie zinnen door elkaar hoort. De game duurt een uurtje of vier, maar na twee uur was ik er he-le-maal klaar mee. Wat. Een. Bagger.



weetje • weetje

Suikereekhoorns zijn schattig. Away is een gedrocht.



SCORE 30

Away: The Survival Series is als een BBC Planet Earth-aflevering uit je nachtmerrie, waarin de wereld en de natuur niet prachtig mooi is, maar een regelrechte hel met een besturing, graphics en framerate waar je gegarandeerd hoofdpijn van krijgt.

FLORIAN



De game schijnt een uurtje of vier te duren, maar na ruim twee uur trok ik het niet meer. En ik ben echt een doorzetter als het om het uitspelen van games gaat.

4 UREN



BASICS
PLATFORMER/
INTERACTIVE DOCU
BREAKING WALLS
1 SPELER
OUT NOW

DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT

IS KOJIMA'S CUT DE REPLAY WAARD?

Death Stranding is een game van twee uitersten: enerzijds is het een unieke ervaring, anderzijds is die ervaring zo onconventioneel dat het misschien een beetje afschrikt. Maar wat voegt deze heruitgave voor PlayStation 5, omgedoopt tot Director's Cut, nu echt toe? Hobby-pakketbezorger Dwayne zoekt het uit.



De originele Death Stranding omschreef ik destijds als een soort arthouse-game, vooral door het ongebruikelijke en naar mijn mening erg interessante leveldesign. Waar veel games de spelwereld gebruiken om spelers op weg te helpen, gebruikte Kojima de wereld vol verraderlijke terreinen juist om de speler aan te vallen. Zelfs met gedegen planning van mijn routes en gedetailleerde voorbereiding van mijn uitrusting, werd ik onderweg verrast door vijanden of moeilijk begaanbare rotsen en diepe dalen, waardoor mijn lading toch beschadigd raakte of zelfs verloren ging.

Daarom begreep ik ook helemaal dat deze game niet iedereen kon bekoren, maar ik vond het zelf altijd als een overwinning voelen om na een lange tocht, onder begeleiding van toffe muziek, mijn eindbestemming te naderen.

Smullen voor nieuwkomers

Nieuwkomers worden in de Director's Cut vanaf het begin uitvoeriger geïntroduceerd aan de gameplaysystemen, met meer tutorials en tips. Het gevechtssysteem heeft ook wat kleine aanpassingen ondergaan. Vooral vuistgevechten profiteren hiervan en voelen net wat soepeler en preciezer dan voorheen, toen gevechten zonder vuurwapens nog wat klungelig en ongemakkelijk waren.

Daarbij komen nieuwe toevoegingen aan de uitrusting in de vorm van de Maser Gun, een elektronisch wapen, en de Support Skeleton, een soort all-inclusive exoskelet dat de bestaande Speed en Power Skeletons uit het origineel met elkaar combineert. Je bent dus sneller en kan tegelijk meer met je meedragen. In de Director's Cut krijg je ze al vroeg in het verhaal tot je beschikking, en die toevoegingen vind ik persoonlijk wat afdoen aan het gevoel van opluchting dat ik in 2019 telkens ervoer.

Toevoegingen

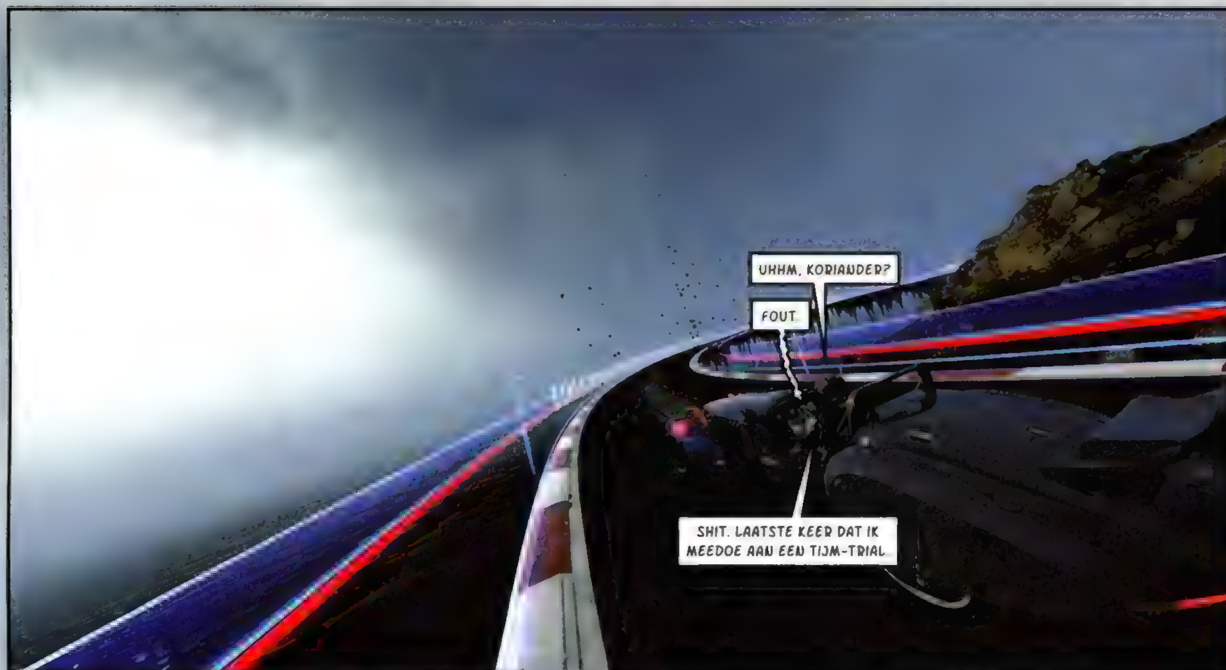
Er zijn ook een hoop andere toevoegingen. Zo heb je de Buddy Bot, een lopende bezorgrobot die in het origineel op pad gestuurd kon worden voor een bezorging. Ditmaal loopt hij echter met Sam mee en kan hij volgestouwd worden met pakketten. Laadt Sam hem niet vol, dan kan hij bereden worden als een rustige travel-optie naast de reguliere en snellere fast-travel waarbij je je lading en uitrusting niet mee kan nemen. Reizen met je Buddy Bot gaat overigens wel ten koste van de uiteindelijke bezorgscore, die in zo'n geval nooit perfect zal zijn.

Dan is er de Cargo Catapult, die eigenlijk niets aan de verbeelding overlaat: je kan er letterlijk pakketten mee lanceren en calculeren waar ze neerkomen. Dat is ideaal als je bijvoorbeeld wat meer wapens of andere hulpmiddelen nodig hebt voor een gevaarlijk gebied, maar je lading alvast een paar kilometer verder wil schieten. Later in de game krijg je nog nieuwe aanpassingen voor je rugzak, als een maneuver-unit (een soort jetpack) en een compacte batterij voor je exoskelet.

Grappige, maar wat minder spectaculaire toevoegingen komen in de vorm van schansen voor je motor, waarmee



je trucjes in de lucht uit kan halen, een nieuwe racebaan, waarop je aan allerlei time trial-achtige uitdagingen kunt deelnemen met een nieuwe raceauto en ranked orders: uitdagende bezorgklussen die je zo snel mogelijk moet voltooien. Voor die laatstgenoemde functies is een online klassement ingericht om het online component wat meer bestaansrecht te geven. Ik merkte echter dat ik deze activiteiten al heel snel links liet liggen en verder wilde met het verhaal en het verkennen van de spelwereld.



In optima forma

De Director's Cut maakt gebruik van de haptic feedback en adaptive triggers van de DualSense-controller, en biedt een performance-modus met 4k-upscaling/60fps en een fidelity-modus in native 4k. De framerate lag tijdens mijn speelsessie standaard rond de 60fps, met in sommige tussenfilmpjes duidelijke dipjes, maar over het algemeen is Director's Cut dé manier om Death Stranding te beleven.

De DualSense-functies doen ook prima hun werk: regent het, dan voel je dat op je controller. Loopt Sam over zacht terrein, dan reflecteert dat in subtiele en precieze trillingen. Loopt hij over ruw terrein of sneeuw, dan zijn de trillingen wat agressiever. Struikelt hij, dan voel je hoe zijn laarzen over de grond kletteren.

Wat ik nog toffer vind, is de werking van de adaptive triggers. In Death Stranding gebruik je L2 en R2 om Sam in balans te houden. Hoe goed hij dat kan is afhankelijk van de zwaarte van zijn lading en het soort terrein waarop hij loopt. Raakt Sam zwaarder bepakt, dan spannen de triggers op de DualSense zich steeds verder aan.

"De Director's Cut is dé manier om Death Stranding te beleven."

Knelpunten

Hoewel Death Stranding naar mijn mening ook in de Director's Cut uitblinkt in zijn gameplay, blijft het uiteraard een door het verhaal gedreven game. Dat het verhaal vrijwel ongewijzigd blijft zorgt ervoor dat ook de knelpunten overeind blijven: Kojima gebruikt veel dialoog om sommige personages van achtergrond te voorzien en hij gebruikt dat ook om de concepten van zijn wereld, vooral bestaande uit pseudowetenschap, over te brengen. Dat voelt soms rommelig en zelfs wat lui aan.

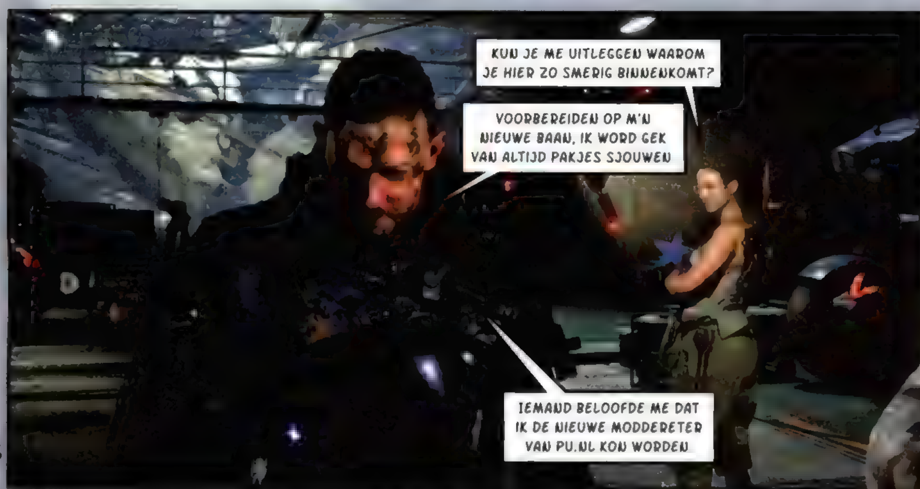
Daar tegenover staat dat hij een belangrijk deel van het verhaal ook op visuele wijze overbrengt. Vooral de personages van Mads Mikkelsen, Leá Seydoux en Nicolas Winding profiteren hiervan. Terwijl andere personages juist weer ten prooi vallen aan de overmatige ladingen expositie die over de speler heen worden gestort.

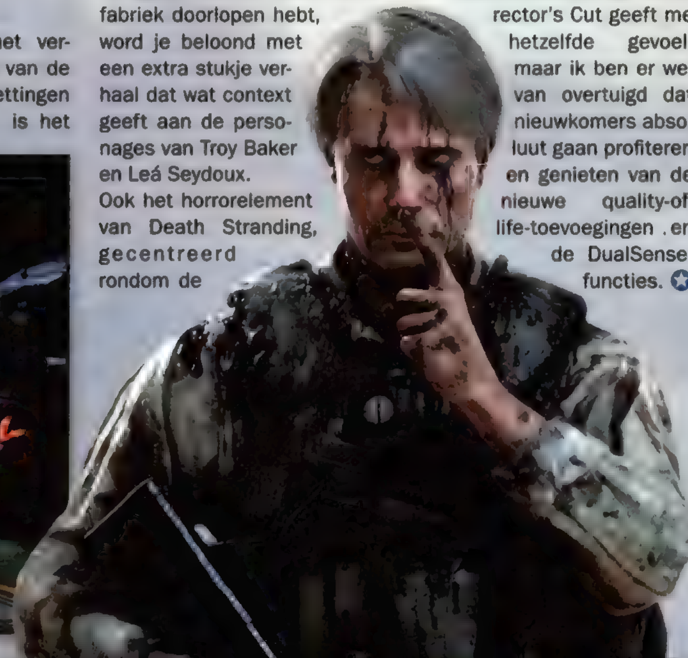
Horror

Toch heeft Kojima het verhaal van de bewoners van de verschillende nederzettingen lichtjes uitgebreid. Zo is het eerste gebied uitgebreid met de Ruined Factory, een mysterieuze plek waar zich een nieuw en vooral geheimzinnig stukje verhaal ontvouwt. De gameplay in het gebouw doet me nog het meest denken aan Kojima's Metal Gear-roots, met stealth als de centrale gameplaymechaniek. Elke keer als je de fabriek hebt bezocht krijg je ook nieuwe muziek te horen, ditmaal verzorgd door onder meer Woodkid. Met name het nummer Goliath vond ik echt heel dope. Het sluit perfect aan bij de sfeer van Death Stranding en de rest van de muziek in de game. En als je de hele fabriek doorlopen hebt, word je beloond met een extra stukje verhaal dat wat context geeft aan de personages van Troy Baker en Leá Seydoux.

Ook het horrorelement van Death Stranding, gecentreerd rondom de zogenoemde Beached Things (B.T's), wordt met twee nieuwe (en enorm creepy) nachtmerriesequenties verder verkend. Binnen de context van de game zijn deze nachtmerries overigens goed te verklaren; sommige personages, waaronder Sam, lijden aan de ziekte DOOMS, een aandoening die de patiënt in meer of mindere mate laat interacteren met B.T's. Als gevolg daarvan hebben patiënten gruwelijke nachtmerries.

Death Stranding blijft een geweldige en unieke gameplay-ervaring, die op verhaalgebied soms compleet ontspoort door bakken aan dialoog. De Director's Cut geeft me hetzelfde gevoel, maar ik ben er wel van overtuigd dat nieuwkomers absoluut gaan profiteren en genieten van de nieuwe quality-of-life-toevoegingen en de DualSense-functies.





SCORE **83**

Death Stranding nog nooit gespeeld? Dan is dit de meest complete en mooie uitgave om dat mee te doen. De toevoegingen en verbeteringen maken hem nét iets toegankelijker. Heb je de game lang en breed uitgespeeld, dan valt er niet zoveel nieuws te beleven en is de PS5-upgrade van 10 euro misschien zelfs net wat te veel.

DWAYNE



Dat kun je oprekken als je jouw tijden in de 'ranked orders' wil perfectioneren en de spelwereld verder wil verkennen.

60+ UREN



BASICS
POSTNL-SIM/ADVENTURE
KOJIMA PRODUCTIONS/
SONY INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

DIABLO 2: RESURRECTED

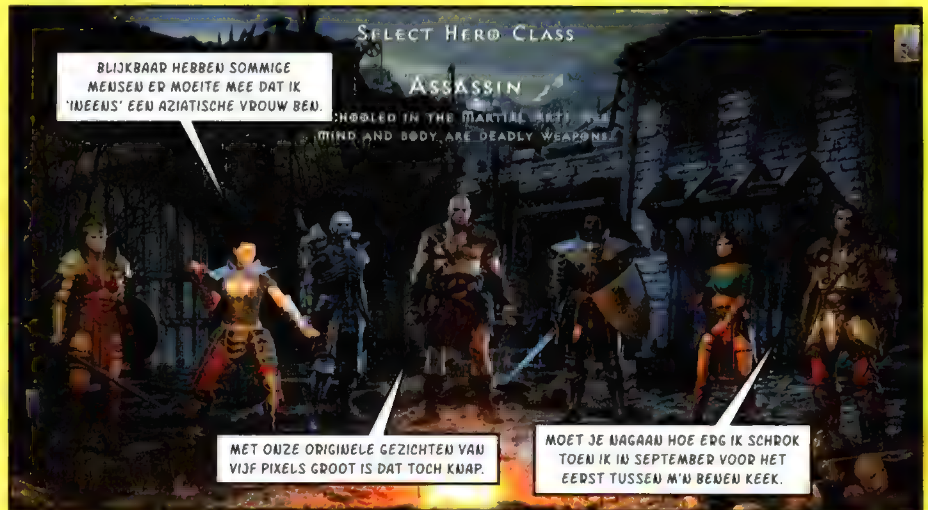
DE HEL IS MIJN HEMEL

GOLD AWARD

REVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH

Het is een klein wonder dat je dit magazine in je handen houdt. Vijf redacteuren moesten ingeschakeld worden om Marvin los te trekken van zijn PC, waarna hij uit verveling maar dit blaadje is gaan afmaken. Tja, Diablo 2: Resurrected draait misschien om de hel, maar onze eindredacteur bevindt zich in de zevende hemel...



Enkele dagen voor de release van Diablo 2: Resurrected sprak ik met de devs van ontwikkelaar Vicarious Visions. Met enige zenuwen in m'n lijf; in mijn ogen zijn zij verantwoordelijk voor de belangrijkste gamerelease van het jaar – onder andere in mijn Coverview van de game heb ik al eens uiteengezet hoe fucking veel Diablo 2 voor mij betekent – en ik wist nog niet hoe fantastisch de remaster zou zijn.
Dat gevoel ebde echter al snel weg. Deze mannen weten namelijk héél goed waar ze mee bezig zijn. Hun track record met de Crash Bandicoot- en Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2-remasters liet dat ook al zien, maar vooral hun woorden over de insteek van D2R stelden me gerust: ze willen geen Diablo 2.5 of Diablo 3.1 maken, maar 'gewoon' Diablo 2.

Community voorop

"We waren verbaasd over hoe sterk de community tot de dag van vandaag is, vol mensen die dezelfde game na 21 jaar nog steeds spelen", zegt Rob Gallerani, principal designer bij Vicarious Visions. "Bij Diablo 2, met de manier waarop alle systemen werken, waarbij letterlijk elk personage voor een groot deel bijna alle gear kan aandoen, is er wat betreft gameplay niet één juiste manier van spelen, niet één juist antwoord. Dus de game draait meer om het vinden van dat ene item, om het maken van die ene build, en minder om 'oh, ik blijf gewoon de moeilijkheidsgraad omhoog schroeven'."
"Als het aankomt op de dingen die Diablo 3 heeft toegevoegd; wij proberen Diablo 2 niet te fixen of voort te zetten. Dit is een moment in de geschiedenis. Wij willen dat kleine stukje geschiedenis naar het nu brengen." Mijn webcam moest even op zwart, want mijn gezicht begon vormen aan te nemen die normaal alleen m'n vriendin te zien krijgt.

EIGENZINNIG VOLKJE

Gallerani zegt in ons interview dat ze er tijdens de ontwikkeling achter kwamen dat een hoop originele geluidsbestanden voor de Diablo 2-personages nooit waren toegevoegd. Toen zij ze wél in Resurrected stopten en de beta online gooiden, kwam er een golf van kritiek van fans die er maar niet aan konden wennen dat bijv. hun Barbarian op nieuwe manieren zat te kreunen, waarna ze weer verwijderd werden. Zo zie je maar dat Diablo 2-spelers een eigenzinnig volkje zijn, wat het des te knapper maakt dat ze met véél community-wensen rekening weten te houden.



De essentie

In die paar zinnen vatte Gallerani precíés samen waarom ik Diablo 2 al zo'n twintig jaar speel, en gelijk wist ik dat het goed zou komen. Inmiddels weet ik dat het goed ís gekomen, want in essentie is Diablo 2: Resurrected precies dezelfde game, maar dan met een prachtige laag verf erbovenop en een beeldresolutie die nfét op een aardappel zou passen. Vijf Acts met steeds veranderende layouts, drie moeilijkheidsgraden en keer

op keer dezelfde monsters en bosses: dat is Diablo 2.
Maar dat is al twintig jaar meer dan genoeg voor een hoop fans, mede door die waanzinnig goede verdeling van gear/loot. Na al deze tijd zijn er nog steeds items die ik nog nooit heb gevonden – ik kijk naar jou, Tyrael's Might, met je 1:130.000 kans om te droppen – en builds die ik nog nooit heb uitgeprobeerd omdat ik er de juiste gear niet voor had. Na al deze tijd identificeer ik nog nagenoeg alle Rare items die op de grond vallen, voor het geval er nét die stats op zitten die ik zoek, of er juist een combinatie van stats op zit die mijn brein aan het werk zet om er een leuke build/playthrough voor te verzinnen.



CONSOLEPROBLEMEN EN SERVERGEZEIK

Over de controllerondersteuning ben ik erg te spreken, want dat werkt eigenlijk zo goed als mogelijk is voor een grid-based game als Diablo 2. Muis en toetsenbord zijn een stuk accurater, maar ik geniet er zeker van om af en toe even achterover te hangen met een controller. Er is echter wel een heel groot probleem bij de consoleversie van D2R, namelijk de online lobby's. Online wil je immers lobby's/games kunnen vinden die aansluiten bij de activiteit die jij wilt ondernemen, zoals 'Baal-runs' of een specifieke quest. Er zijn echter maar een paar categorieën waar je op kunt zoeken – en het allerergste, je kunt jouw 'game' geen eigen naam geven, terwijl dat is hoe mensen al twintig jaar laten merken wát ze precies gaan doen, of welke items ze precies willen ruilen.

Ook zijn er problemen op het gebied van de servers, zowel bij consoles als PC. Het begon met spelers die ineens uren lang niet meer met bepaalde personages konden inloggen, om nog maar te zwijgen over alle crashes. Dit is de reden dat ik voornamelijk singleplayer speel, en waarschijnlijk de reden dat de eerste Ladder (een soort online seizoen dat na enkele maanden reset) nog niet gestart is. De servers lijken met de dag beter te worden, maar ze weerhouden de game ervan een nog hoger cijfer te scoren.

Dat is de magie van Diablo 2: het ontbreken van een echte endgame. Geen eindeloze Rifts die je doorloopt, geen vooraf vastgestelde gear-Set die je zoekt, alleen jij (met maximaal zeven van je vrienden) tegenover een leger aan demonen die loot droppen. Loot die jij in je kleine inventory mag zien te proppen, want ook inventory managament is een vast onderdeel van de klassieke D2-ervaring. Maar wat voor mij de zevende hemel is, is voor jou misschien een hel vol ouderwetse gamemechanismes en ellenlange grinds, dus weet waar je aan begint als je van Diablo 3 komt en een moderne game verwacht.



Details for days

Diablo 2 heeft zich twintig jaar geleden al bewezen aan een breed publiek. Diablo 2: Resurrected wil zich bewijzen aan precies datzelfde publiek, en persoonlijk vind ik dat een fantastische insteek voor een remaster van een oude, eigenaardige game als deze. De uitwerking is ook fantastisch, want het vóélt en spéélt precies als Diablo 2, maar ook na dik 50 uur erin gestoken te hebben vallen er nog allerlei nieuwe details op die uitstekend bij die originele, duistere feel passen. Sterker nog, de game is duisterder en beklemmender dan ooit tevoren, maar dat maakt de langzame, zenuwslopende en bikkelharde tocht naar de Hel des te indrukwekkender.

Vicarious Visions bewijst weer de absolute remasterkoning te zijn, en dat met een game die ik al twintig jaar met enorm veel liefde en passie speel. Ik heb mijn vermaak voor de kómende twintig jaar in ieder geval gevonden – mits de online problemen (zie kader) worden opgelost –, als het niet langer is.

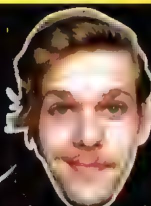


"Maakt de langzame, zenuwslopende en bikkelharde tocht naar de Hel des te indrukwekkender."

SCORE 90

Diablo 2: Resurrected is gemaakt voor Diablo 2-veteranen en is daar trots op. Ik ben een van die veteranen en kan daardoor niet voorspellen hoe een modern publiek op deze eigenaardige ARPG reageert, maar wel zeggen dat dit in mijn ogen nagenoeg de perfecte remaster is (en geen remáke). De hel voelde nog nooit als zo'n warm bad aan.

MARVIN



Je kunt in een uurtje of 12 Normal, Nightmare en Hell voltooien, maar niet zonder een gigantisch naslagwerk en voorbereiding.

100+ UREN



BASICS

HACK-&-SLASH
VICARIOUS VISIONS/BLIZZARD
1-8 SPELERS
OUT NOW

KENA: BRIDGE OF SPIRITS

PLAYSTATION 2-ACHTIGE PLATFORMER IN PRACHTIG JASJE



De PlayStation 2 is nog altijd de meest verkochte console ooit en volgens Florian zou dat best kunnen komen door de vele platformgames die erop uitkwamen. Kena: Bridge of Spirits is zo'n typische PS2-platformer, maar dan voor de húídige consoles. Is dit net zo'n system seller?

Kena raakte bij mij meteen een gevoelige snaar toen de game werd aangekondigd. Ten eerste spraken de grafische stijl en de belachelijk schattige Rots mij aan, maar van het genre en de gameplay werd ik ook vooral heel vrolijk. Het deed me acuut denken aan het PlayStation 2-tijdperk, waarin dit soort adventure-platformgames hoogtij vierden.



weetje • weetje

In vroege ontwikkeling van de game zagen de Rots er juist heel kwaadaardig uit! De Rots zouden ook kattenkwaad uithalen terwijl ze je volgen, maar dit idee is later veranderd naar super schattige Rots.

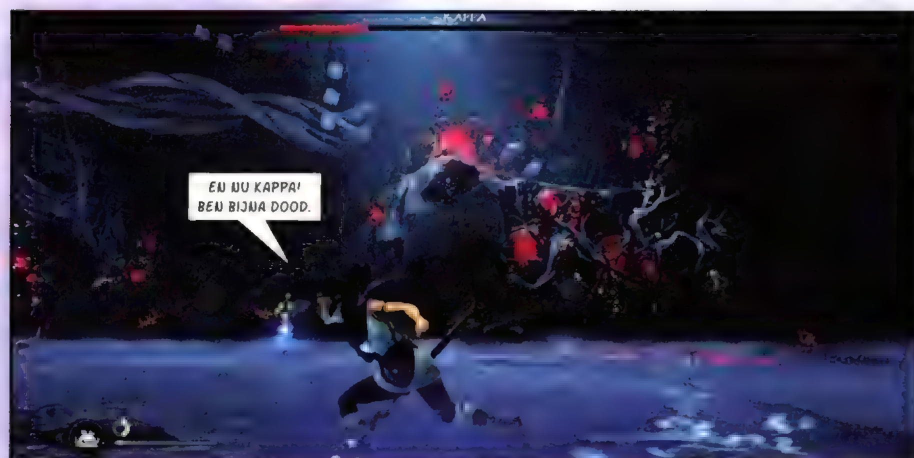
Prachtig vormgegeven

Grafisch gezien is Kena de mooiste indiegame ooit. Het spel is gemaakt door ontwikkelaar Ember Lab, die zich voor Kena vooral bezighield met het maken van korte animatiefilms en reclames, en dat zie je terug in de game. De personages en de omgevingen zijn prachtig vormgegeven met veel details en de Rots (de kleine zwarte beestjes) zijn om op te vreten. De game haalt zeker de grafische pracht en praal van Ratchet & Clank: Rift Apart niet, maar Kena is dan ook gemaakt door een zeer klein team met een vermoedelijk veel kleiner budget. Voor een indiegame is het echter verbluffend hoe goed deze game er uitziet en binnen no-time ben je tot over je oren verliefd op alle personages, de wereld en het verhaal.

Spirit Guide

Over dat spannende verhaal wil ik eigenlijk niets spoilen, maar ik kan wel zeggen dat Kena een zogenaamde Spirit Guide is. Met haar magische krachten kan ze overleden personages helpen de oversteek te maken naar het hiernamaals en daarnaast kan ze contact leggen met kleine spirits, de Rots dus. Deze beestjes kunnen haar helpen in gevechten en puzzels door bijvoorbeeld objecten te verplaatsen.

Kena komt in een gebied te-







weetje • weetje

Ember Lab heeft in 2016 een hele toffe korte animatiefilm uitgebracht genaamd Terrible Fate. Deze film is een ode aan The Legend of Zelda: Majora's Mask en eigenlijk een teaser van hoe de game er in filmvorm uit zou zien.

recht dat honderden jaren eerder werd getroffen door een tragische gebeurtenis, en kan met behulp van de Rots stukje bij beetje de omgeving bevrijden van de duistere krachten en hem weer herstellen naar hoe het ooit was. In haar quest komt ze al snel twee jonge kinderen tegen die op zoek zijn naar hun broer, die ronddwaalt als spirit. Hier begint het avontuur en gaandeweg kom je steeds meer te weten over wie Kena is en waar ze vandaan komt. Het verhaal en de opbouw is top en wordt op meesterlijke wijze onthuld.



Oldschool

Waar het verhaal, de personages en de grafische stijl verfrissend zijn, is de gameplay eigenlijk vrij oldschool. Kena is namelijk een zeer traditionele platform-adventure die goed heeft afgekeken bij oudere games uit het PlayStation 2-tijdperk. Zo'n beetje alle gameplay-elementen hebben we eerder gezien en het spel doet weinig echt nieuws, maar het is wel zo goed als geperfectioneerd. Als je dus kunt genieten van het springen op platforms, klimmen en klauteren en hier en daar een puzzel, zit je helemaal goed met Kena. Wat de game wel echt onderscheidt van andere genregenoten is het vechtsysteem. Kena is namelijk een pittige tante die hard kont kan schoppen met haar magische staf en het aansturen van de Rots. Het vechtsysteem komt wel pas echt tot leven na een paar uur spelen, wanneer je wat extra functionaliteit hebt vrijgespeeld. Zo ontgrendel je bijvoorbeeld een pijl en boog en kun je de Rots meer aanwijzingen geven om je te helpen tijdens de gevechten.



Duister

In tegenstelling tot het schattige uiterlijk van de game, zijn de vijanden duister en hier en daar behoorlijk lastig te verslaan, wat voor een tof contrast zorgt. De game ziet er heel onschuldig uit, maar de gevechten kunnen behoorlijk hardcore zijn, vooral op de hogere moeilijkheidsgraden. De game is lastiger dan je zou denken en dat vind ik persoonlijk heel fijn. Het ziet er uit als een kinderspelletje, maar dat is het zeker niet.
Ik heb me dan ook zeer goed vermaakt met Kena en hoop stiekem dat er in de toekomst weer meer van dit soort games uitkomen, net als vroeger. Sterker nog: ik ben zo gecharmeerd van Kena dat ik heel hard hoop dat dit het begin van een nieuwe franchise wordt voor ontwikkelaar Ember Lab. De gameplay doet dan misschien niets nieuws, maar het is zo heerlijk verpakt en uitgewerkt dat ik er geen genoeg van kan krijgen.



weetje • weetje

In de Deluxe Edition zit een skin voor een gouden Rot, maar ondanks dat het er cool uitziet, werkt het in de game een beetje tegen. De gouden Rot glimt namelijk zo erg dat het af en toe net lijkt of er wat verborgen ligt in de bosjes!

Dikke polijstbeurt

Wat me wel echt tegenstaat is de afwerking van de game. Zoals gezegd is Kena: Bridge of Spirits gemaakt door een klein team en dat merk je helaas door het ontbreken van een dikke polijstbeurt. Er zitten namelijk behoorlijk wat bugs in de game. Zo heb ik met Kena twee keer vastgezeten en moest ik m'n savegame opnieuw laden, kon ik op een gegeven moment geen kistjes meer openen en was ik zelfs een keer al m'n Rots kwijt, waardoor ik de game opnieuw moest opstarten. Er schijnen zelfs wat game-breaking bugs in te zitten, die ik gelukkig niet ben tegengekomen gedurende mijn speelsessies.
Kena: Bridge of Spirits is ondanks dat magisch. De interactie met de Rots is heel erg leuk, de gevechten zijn lekker dynamisch en de personages en de omgevingen zijn prachtig vormgegeven. De gameplay is verder niet zo heel bijzonder, maar daar staat een prachtig avontuur tegenover dat je absoluut niet wil missen. De game is zeker technisch niet perfect, maar ik heb er met alle liefde een beetje doorheen gekeken en er met volle teugen van genoten. Hopelijk is dit niet het laatste dat we zien van Kena en de Rots, want ik ben verliefd. ✪

"Het is zo heerlijk verpakt en uitgewerkt dat ik er geen genoeg van kan krijgen."

ALS JULLIE NU NIET NORMAAL DOEN, GOOI IK JULLIE OP EEN BARBECUE.
NIEUWE INTERPRETATIE VAN 'ROTS IN DE BRANDING'.
Stand Up

SCORE 80

Kena: Bridge of Spirits is een van de meest charmante platform-adventures ooit, met prachtige omgevingen, personages en een meeslepend en spannend verhaal. Wat de gameplay betreft heb je dit soort games al veel vaker gespeeld en technisch gezien is de game niet perfect, maar het zit verpakt in een meesterlijk jasje.

FLORIAN



Je kunt er nog een paar uurtjes bij optellen als je op zoek gaat naar alle Rots en geheimen, maar daarna ben je wel volledig klaar.

15 UREN



BASICS

ACTIE-PLATFORMER
EMBER LAB
1 SPELER
OUT NOW

DEATHLOOP

WACHT, LAAT ME DIT OPNIEU

Net als nagenoeg iedereen verwachtte Raf van Deathloop een mix van open-wereld stealth-puzzel-kills à la Dishonored en Hitman. Met een gestileerde jaren '60-look, en een tijdlus-insteek die er ook meteen een roguelike van maakt. Voor een deel klopt dat allemaal, maar dat blijkt een verrassend klein deel.



REVIEW
PC PS5

Als we een euro kregen voor elke keer dat we een game begonnen als een spelpersonage met geheugenverlies – én ons eigen geheugen beter was – dan hadden we... veel euro's. In Deathloop is het weer zo, maar het verhaalmechanisme past voor een keertje wel perfect in het totaalplaatje. Je bent immers ene Colt Vahn, een killer die in 1963 – wat het stijltje verklaart – op een mysterieus eiland wakker wordt. Het wordt hem vrij snel duidelijk dat hij één dag de tijd krijgt om acht excentrieke sociopaten uit de weg te ruimen. Slaagt hij daar niet in, of loopt hij zelf een acute loodvergiftiging op, dan begint de dag helemaal opnieuw. Een tijdlusgame dus, en in tegenstelling tot de rest van de eilandbewoners worden jouw herinneringen niet gewist. Gewapend met alsmaar meer kennis, kom je elke 'volgende' dag weer iets dichter bij die perfecte acht kills. De enige andere speler die niet gereset wordt is ene Juliana, die de tijdlus juist probeert te beschermen.

Meteen het diepe in

Elke dag is verdeeld in een ochtend-, middag-, namiddag- en avondsegment. Het eiland zelf is opgedeeld in vier districten die je via tunnels vanuit je centrale ondergrondse hoofdkwartier bezoekt. Je kan in elk dagdeel maar één district bezoeken. Duik je na een korte doelgerichte ochtendexpeditie van een kwartiertje of na een paar uur uitgebreid verkennen de tunnel weer in, dan springt de tijd naar middag. Wil je echter gelijk naar de namiddag of avond, dan kan dat ook.

Acht doelwitten, en vier districten die er tijdens elk van de vier dagdelen anders uitzien, waarin eerdere acties van jou op diezelfde dag overgedragen worden... de eerste paar uren van de game krijg je heel wat te verteren. En dan hebben we het nog niet over de mechanismen gehad die je wapens en speciale vaardigheden – alsook upgrades voor beide – laat meenemen na zo'n reset. Kwestie van je

SNEAKY COLT...

...kiest als wapen de PT-6 Spiker en ruilt die al vrij snel in voor een Tribunal met de geluidsdemper. Goed voor pakweg 95 van je kills in stealth-mode. Ik droeg daarnaast nog een Trencher-shotgun en een Strelak 50-50 mee voor wanneer het 'luid' ging. Als slabs kies je uiteraard voor de onzichtbaarheid van Aether, ofwel gekoppeld aan de mobiliteit van Shift of de multikills van Nexus.

> "Dat ze die herhaling ook zo amusant houden is een van de sterkste punten van Deathloop."



PROBEREN

Colt elke dag weer iets sterker maken en meer op jouw speelstijl laten aansluiten.

De gouden dag

Met al die best complexe, vaak op elkaar inwerkende onderdelen was ik sneller dan verwacht over m'n aanvankelijke teleurstelling heen dat Arkane Studios minder voor een vrije open-wereldbeleving à la Hitman koos, en meer voor een lineair, verhaal-gedreven aanpak. Je krijgt altijd een helder beeld van hoever je staat bij het uitschakelen van elk van die Visionairs en hoe je dichterbij dat doel komt. De volgorde waarin je aanvankelijk achter die doelwitten aangaat laat de game je zelf kiezen. Meestal laat je je leiden door wie/wat/waar er tijdens het volgende dagdeel mee te maken is, wat je weer wat dichter naar die 'gouden dag' helpt. Af en toe zijn er best aardige keuzes te maken en eenmaal op het terrein kan je met een zelfgekozen mix van stealth, actie en vaardigheden je eigen tactiek en routes bepalen, maar de overkoepelende game is veel meer lineair dan ik vooraf verwachtte. En ik heb voor mezelf heel snel moeten toegeven dat dit de game er beter op maakt. Zeker omdat de game geen echte moeilijkheidsgraad opvoert. Je kan enkel kiezen om die Juliana door een min of meer voorspelbare AI of een potentieel gevaarlijkere andere speler te laten controleren.

FULL FRONTAL COLT...

...gaat zo snel mogelijk voor die Heritage-shotgun, de Fourpounder (de Desert Eagle in Deathloop) en de MG-1 Pepper Mill. Al doet een Strelak het misschien ook voor jou. Of Frank's Constancy Automatic. Als slabs kies je de Havoc om meer schade uit te delen en te kunnen incasseren, in combinatie met Karnesis voor een snuifje Bulletstorm in je game. De Sepulchra Breteira-sniper oogt cool, maar er zijn te weinig momenten waarin die echt van pas komt.





Het 'nieuw' in opnieuw

Herhaling is zo goed als onvermijdelijk met zo'n timeloop als basisgegeven. Dat ze die herhaling ook zo amusant houden is een van de sterkste punten van Deathloop. Zo ziet elk district er tijdens elk dagdeel anders uit en levert het opnieuw uitschakelen van dezelfde Visionair je meestal nog een upgrade voor je vaardigheden op. Die vaardigheden (denk korte teleportatie, tijdelijke onzichtbaarheid, offensieve telekinese en een soort berserker-modus) lijken voor een groot deel een copy-paste uit Dishonored. Niks verkeerds mee, hier werkt het ook. En een andere combinatie (je kan er maar twee op zak dragen) maakt ook weer verschil in elke spelstijl of doorloop.

Shotgun-sneaken

Waar Dishonored echter vooral om stealth draaide is Deathloop behalve als klassieke adventuregame vaak ook gewoon als een brutale first-person shooter te spelen. Ik verkoos veel liever het heimelijke sneaken, sluipmoorden en hacken van alarmsystemen, maar overstappen naar een automatische shotgun heeft absoluut ook iets. Zeker wanneer je na pakweg 10 uur met een bijna overpowered Colt rondloopt.

Of je nu voor stealth of full-frontal kiest, de vijandelijke AI is een van de minpunten van de hele beleving. Ze zien onrealistisch weinig, vergeten te snel en gedragen zich alsof hun AI effectief in 1963 werd geprogrammeerd. Afhankelijk van hun speciale vaardigheden vallen de Visionairs, of zo'n random opduikende Juliana, de ene keer makkelijk en de andere keer irritant moeilijk te confronteren. Ten slotte moet me nog van het hart dat een belangrijk stuk van het plezier dat ik uit Deathloop puurde voor rekening is van het verhaal en de personages. Het is sinds de betere Borderlands dat ik voor het laatst zulk geweldig stemmenwerk en zo vermakelijk uitgewerkte figuren heb ontmoet. Colt scoort wat mij betreft de overtuigendste 'fuuuuuuuuuck' uit de videogamegeschiedenis, zijn heen en weer met Juliana blijft geweldig en onder de Visionairs is Frank de *man everybody loves to hate*, of omgekeerd.

weetje • weetje

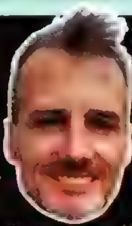
Als je de keuze hebt, ga dan voor de PS5-versie. Die doet mooie dingen met de controller en in tegenstelling tot bij de PC-game, stuitte ik op geen enkel technisch mankement.



SCORE 83

Ik had misschien graag wat meer zelf willen uitzoeken en de AI kon veel beter, maar doe jezelf een plezier: vergeet al wat je dacht te weten over Deathloop, ook wat je hier net allemaal las. Zoek online geen oplossingen of shortcuts en pluk de dag... om hem daarna opnieuw en opnieuw te plukken.

RAF



Dat kan je met nog een paar uur verlengen door als Juliana in de games van andere spelers te duiken.

17 UREN



BASICS

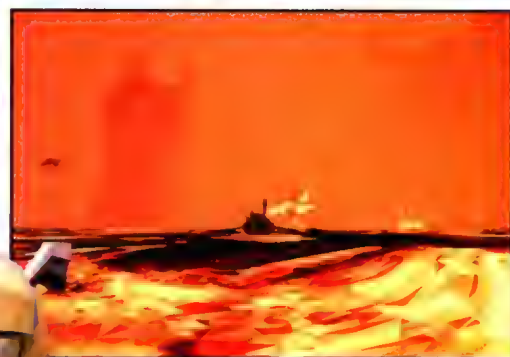
FIRST-PERSON SHOOTER
ARKANE STUDIOS
1-2 SPELERS
OUT NOW





REVIEW PC VR, OCULUS QUEST

RAGNAROCK



Het is onwaarschijnlijk dat Beat Saber ooit nog van de troon wordt verstoten als het gaat om ritmegames in VR, maar Ragnarock doet absoluut een dappere poging!

In Ragnarock zwaai je niet met lightsabers maar met hamers, waarmee je op trommels moet slaan. Vanuit de verte komen de noten aanvliegen, die jij precies op het juiste moment moet raken zodra ze boven de trommels komen. Het heeft wat dat betreft bijna exact dezelfde layout als bijvoorbeeld Guitar Hero.

Het verschil is echter dat je in games als Guitar Hero een liedje speelt om de hoogste score te halen, maar in Ragnarock werkt het net even anders. Als speler zit je namelijk als Viking in een boot en moedig je de roeiers aan met je muziek. Hoe beter jij het doet, hoe harder ze roeien, en na flink wat perfecte noten kan je een soort shockwave van energie afvuren voor een turbo-boost.

Je kunt de liedjes in drie moeilijkheidsgraden spelen en die hebben allemaal targets voor de afstand die je minimaal moet afleggen. De eerste paar tracks op easy zijn bijna met één hand te doen, maar daarna gaat de muziek sneller en zal je meer noten moeten raken. Op hard moet je bijna alle noten perfect raken en zoveel mogelijk turbo-boosts gebruiken om de targets te halen.

Net als bij Beat Saber moet je de liedjes uit je hoofd gaan leren, zodat je







REVIEW PC VR, OCULUS QUEST

CLASH OF CHEFS VR

Als je maar geen genoeg kunt krijgen van het chef-level in Job Simulator heb ik goed nieuws voor je, want Clash of Chefs VR is een combinatie van Job Simulator, met een vleugje Overcooked.
In Clash of Chefs VR kan je koken in vier verschillende keukens, namelijk de Amerikaanse, Mexicaanse, Japanse en Italiaanse. Als speler sta je in een open keuken in een restaurant en moet je bestellingen klaarmaken. In het Amerikaanse restaurant ben je bezig met burgers en patat, in het Mexicaanse restaurant met nacho's en taco's, enzovoort.



Tot zover lijkt het dan ook behoorlijk op Job Simulator, maar in Clash of Chefs zit een Overcooked-element waarbij je binnen een bepaalde tijd de bestellingen moet afhandelen. En ja, dan wordt het al snel chaos! Door de verschillende tijden in de bereiding van de gerechten moet je ontzettend goed plannen en dat is moeilijker dan je denkt.
De gerechten op volgorde bereiden en één voor één de keuken uitsturen gaat te langzaam, waardoor je verplicht wordt te multitasken. Als je staat te wachten op je burger op de grill, kan je ondertussen wel even patat in de frituur gooien voor de onvermijdelijke volgende bestelling. Zo blijf je constant bezig en voel je de druk die echte chefs in drukke keukens ook zullen voelen.
Maar het is wel leuk! De gerechten zijn gemakkelijk om te maken en je hebt alle ingrediënten binnen handbereik, waardoor je in een flow terecht komt en binnen no-time alle bestellingen afhandelt. Ik ben niet zo'n keukenprinses, maar ik had zeker lol in Clash of Chefs, al is het alleen maar omdat ik de troep niet hoef op te ruimen.

Ik had graag wat meer restaurants gezien en wat meer verschillende gerechten. Ook de singleplayer campaign-modus is hierdoor wat kort en repetitief, maar dit wordt deels goedgemaakt door een multiplayer waarin je het online tegen andere spelers kunt opnemen. Je staat hierbij allebei in een open keuken tegenover elkaar, waarbij je elkaar dus kunt zien en ook in de gaten kunt houden waar je tegenstander mee bezig is. Je kunt elkaar zelfs een beetje saboteren door eten naar elkaar te gooien en die shit is hilarisch.
Clash of Chefs doet niets nieuws, maar het is wel een fijne uitbreiding op wat leuk is en bovendien heel erg goed werkt in VR. De game is iets minder lollig dan Job Simulator, maar minstens zo chaotisch en uitdagend.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



RUBRIEK FLORIANS VR VIEW

precies weet waar en wanneer je moet slaan. Dit zorgt er voor dat je steeds beter wordt, en dat is ook waar de verslaving bij dit soort games vandaan komt. Ik kreeg daarbij flashbacks van hoe ik alle tracks in Beat Saber moest overmeesteren, en dat is een groot compliment.
Het helpt daarbij dat Ragnarock vol zit met lekkere stevige rock waar de Vikingen hard op zouden gaan. Ik ben zelf niet zo thuis in dit genre, maar er zit een brede selectie van nummers in, die variëren van heel stevig tot behoorlijk commercieel en melodieus. Dikke aanrader voor de VR-gamers met liefde voor games als Beat Saber en Synth Riders, want Ragnarock is de beste ritmegame van het jaar.

SCORE:



KOTSGEHALTE:





OOK GESPEELD

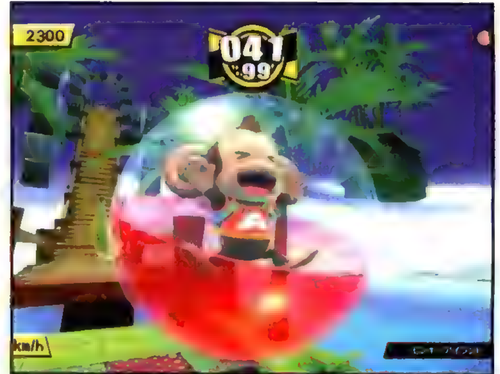
JE DACHT TOCH NIET DAT JOUW BACKLOG MINDER GROOT WORDT?

AANGENAME APENSTREKEN



Titel: Super Monkey Ball: Banana Mania
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 39,99

De eerste Super Monkey Ball-games waren gelijk de toppers uit de serie. In plaats van een nieuw deel te maken met waarschijnlijk twijfelachtige nieuwe functies en levels, is Sega zo slim geweest om alle levels uit de eerste twee games (en de Deluxe-compilatie) te pakken en deze als basis te gebruiken voor deze remake. **De game blijft enorm trouw aan de originele games, met gelukkig nagenoeg identieke physics.** Verder is de game gestroomlijnd met een fris uiterlijk, een sloot aan nieuwe personages en nieuwe muziek. De gameplay staat nog steeds als een huis, dus gelukkig is daar weinig aan gesleuteld. Een optionele spring-functie moet je eerst ontgrendelen, dus er is ook nog eens iets nieuws aanwezig voor de liefhebber. De minigames zijn ook trouw nagemaakt en zijn zoals vanouds niet bijster diepgaand, **maar wel leuk genoeg voor een avondje multiplayerplezier.** Ook niet onbelangrijk is dat de game lekker soepel draait, ook de Switch-versie. Ik ben vooral erg blij dat de franchise weer terug is, want de vrolijke apenstreken helpen de onvermijdelijke herfstdip wat te verzachten.



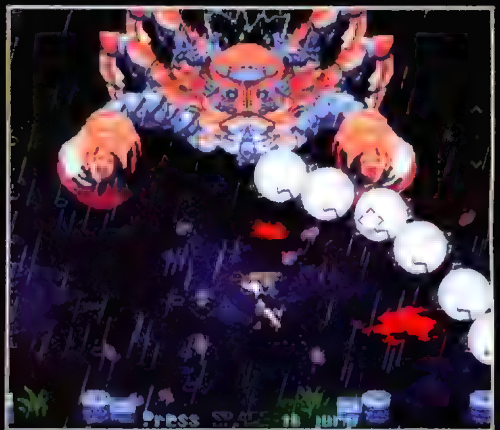
SCORE 81

ALLES IS TIJDELIJK



Titel: Unsighted
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 19,99

In dit kleurrijke pixelart-spelletje worden aardig wat leuke game-elementen bij elkaar gesmeten, waaronder een beetje Souls, Zelda en wat Metroidvania. Unsighted heeft fijne combat, lichte RPG-elementen, een aardig craftingsysteem en er zitten qua verhaal ook nog een paar interessante scifi-ideeën in. Daarnaast is de Braziliaanse Studio Pixel Punk flink bezig met diversiteit, mede omdat een van de ontwikkelaars aldaar, Tiana Pixel, een transvrouw is. Behalve een awesome naam heeft Tiana dappere doelen, en **dus heeft ze Unsighted volgestopt met sterke vrouwen en LGBT-personages.** Maar je kunt maar beter niet te gehecht aan ze raken, want de crux van Unsighted is dat iedereen op geleende tijd leeft...





Er is weinig wat deze game verkeerd doet, behalve dan dat de muziek een beetje minimaal en repetitief is en er scheutig omgegaan wordt met game-clichés. Hoewel dat laatste eigenlijk ook wel een beetje een charmante herkenbaarheid biedt en het vaak genoeg doorgebroken wordt met verse, verrassende concepten.

OORDEEL:



...maar dan awesome, pixelig en zonder Justin Timberlake.





DOM DOEN IN DE MIDDELEEUWEN



Titel: **The Procession to Calvary**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Android, iOS, Switch
Prijs: 19,99

Deze volslagen idiote game kwam eigenlijk al in 2020 uit, maar nu hij gratis op Gamepass staat wil ik iedereen er even op wijzen dat je deze hilarische shit even een slinger moet geven. Je loopt door middeleeuwse schilderijen in deze megamaffe game, die zo grappig is dat ik het meestal niet eens erg vind als de antieke gameplay me muurvast zet.

Echt, de humor hierin is fantastisch. Ik heb in de eerste tien minuten al meer gelachen dan in alle grappige Ubisoft-missies en Psychonauts 2 bij elkaar. **Op een of andere manier zijn bewegende poppetjes in klassieke schilderijen het grappigste ooit**, maar goed, dat kan ook aan mijn dumbass liggen natuurlijk. Verder is het klassieke adventuren ook best aardig, maar je moet deze alleen een kans geven als je wil lachen.

OORDEEL:
Monty Python meets videogames.



PIXELPARADIJS MET DUISTER RANDJE



Titel: **Eastward**
Platform: PC, Switch
Prijs: 24,99

We zien vrijwel nooit zo'n enorme toewijding aan pixel-art als in Eastward te vinden is. De hoeveelheid detail en charme die de Chinese ontwikkelaar Pixpil met deze artstyle kan uitdrukken is simpelweg wonderbaarlijk. En ook in beweging ziet de game er prachtig uit dankzij knappe animaties. Het mag duidelijk zijn: **Eastward heeft de mooiste pixel-art die ik in jaren heb gezien.** Ook het verhaal heeft iets speciaals in petto. De game draait om de bebaarde mijnwerker John en het mysterieuze meisje Sam, die in eerste instantie ondergronds wonen in het dystopische dorpje Potcrock Isle, waar het verboden is om naar de oppervlakte te gaan. Al snel ontvlucht het duo dit deprimerende dorpje om een dodelijke rookwolk te vlug af te zijn. Dit allemaal gebeurt in een trein die enkel oostwaarts (oh, vandaar de titel!) voortbeweegt. Gedurende deze tocht **kom je bizar mooie steden en landschappen tegen die gelukkig ook vol met eigenaardige NPC's zitten.**



Ondanks dat er veel gezellige dorpjes en figuren op je pad komen, is er toch een behoorlijk creepy vibe aanwezig in Eastward. Ik ga niets van het verhaal verklappen, maar de game kan af en toe goed je emoties overhoop gooien. Daar komt bij kijken dat in eerste instantie veel verborgen blijft, waardoor er altijd een duister sfeertje op de achtergrond zweeft. Houd er rekening mee dat Eastward een vrij lineaire game is; veel sidequests kom je niet tegen. De structuur van de game komt neer op grofweg 20 minuten verhaal met heel veel (tekst)dialogen, afgewisseld met verkenning en combat met lichte puzzels. **Fans van Earthbound en Mother 3 zullen zich erg thuis voelen bij Eastward.** Er is goed naar de legendarische Nintendo-serie gekeken wat betreft de artstyle, dialogen en personages, terwijl de combat juist weer een beetje Zelda-achtig is.

SCORE 84

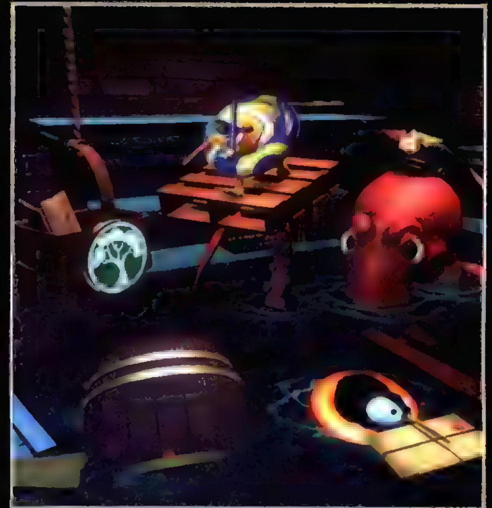
RENNEN, SPRINGEN, VLIEGEN, DUIKEN, VALLEN EN WEER DOORGAAN



Titel: KeyWe
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 30,00

Wat doe je als de werkdruk op je postkantoor te hoog wordt? Precies, vogels in dienst nemen. En **van alle Nieuw-Zeelandse loopvogels, is de kiwi toch wel het meest betrouwbaar.** Aan de werkethiek van de snipstruisen ligt het in ieder geval niet. Want zonder dat je er erg in hebt, voltooi je als kiwi werkdag na werkdag. De klassieke liedtekst van de heer van Veen, 'rennen, springen, vliegen, duiken, vallen en weer doorgaan', was nog nooit zo toepasbaar. Want in deze schattige puzzelgame van Stonewheat & Sons zit je geen seconde stil.
Spelers krijgen in KeyWe een aantal verschillende minigames voorgeschoteld die allemaal te maken hebben met het versturen en sorteren van brief- en pakketpost. Er is alleen één probleem, het postkantoor is afgestemd voor de mens, en niet voor luttele, beperkte vogels. **Knoppen zijn te groot, pakketten te zwaar en het beheersen van de mensentaal is ook een uitdaging.** In KeyWe sta je er gelukkig niet alleen voor, en dat is maar goed ook, want de game komt pas goed uit de verf wanneer je het in co-op speelt.
Helaas komt KeyWe op den duur minigames tekort. Want ondanks dat het vijftal puzzels telkens moeilijker wordt gemaakt, ontbreekt het aan variatie en brengt de verhoogde moeilijkheidsgraad alleen meer frustraties met zich mee. Onder de streep staat KeyWe echter garant voor meerdere lachbuien en meer dan genoeg co-op plezier. Oh, en het is *totz adorbz*.

SCORE 69







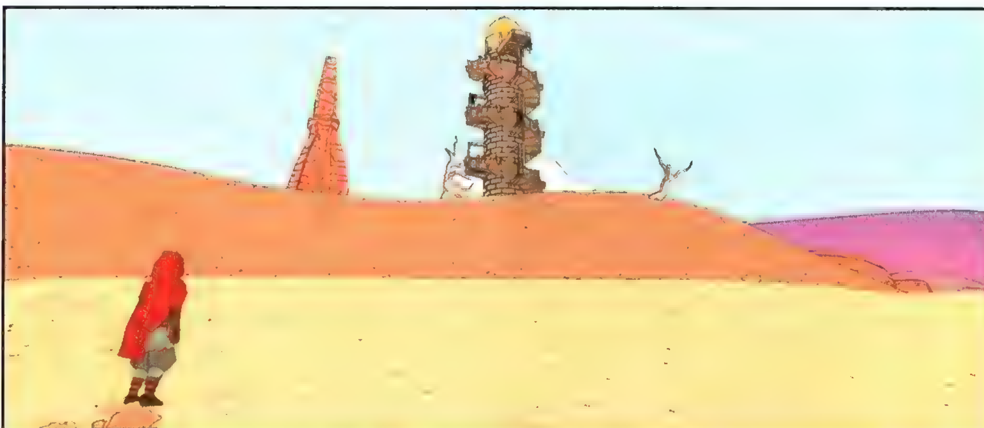
SANDBOX MET ZACHT ZAND



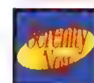
Titel: Sable
Platform: PC, PS4, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 24,99

Springen van wereld naar wereld is wat je doet als gamer, als een soort interdimensionaal wezen. Van Far Cry 6, een luide, gelikte wereld, overvol en gemaakt voor mensen met een aandachtspanne van amper één seconde, spring ik naar dat van Sable. Ook dit is een sandbox, maar deze wordt ondersteund door kalme muziek, met graphics die simpel maar doeltreffend zijn, als een soort schetsboek. Hier geen map met op elke millimeter een activiteiten-icoontje, maar **een lege woestijn van mogelijkheden in plaats van zekerheden.**
Deze game is dan ook niet gemaakt door een team van honderden voor een miljoenenpubliek, maar door twee man en een paardenkop genaamd Shedworks. Dus ja, misschien een beetje een scheve vergelijking, maar goed, dat is dus de overstap van open werelden die ik maakte: van Far Cry 6 naar Sable. Van iets wat ik al tientallen keren eerder heb gedaan, vertrouwd en bekend, naar **een stap in het onbekende.**
In Sable ben je Sable, een lid van een stam in een mysterieuze wereld waarvan je het idee krijgt dat er lang, FUCKING lang geleden een apocalyps is geweest. Sable gaat op een soort pilgrimtocht genaamd The Gliding, **waarvan de game zegt dat het om "freedom, and exploration" draait.** In feite moet het hoofdpersonage van deze game er achter komen wat ze willen worden, wat hun positie in deze wereld is. Na een paar wijze lessen en simpele opdrachten, wordt Sable op liefdevolle wijze de wijde wereld in gestuurd...
Sable is een game van subtiele suggesties. Een game met simpele gameplay, maar complexe thema's. Je doet niet veel, maar alles wat je doet voelt betekenisvol. Het is als Breath of the Wild, alleen dan zonder de combat. Als Journey, maar dan met keuzevrijheid. Sable is vaag en vaak saai, maar het zorgde dat ik constant gefascineerd en gehypnotiseerd was. Net zolang tot ik weer verlangde naar luidere, vollere werelden.

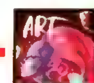




SCORE:

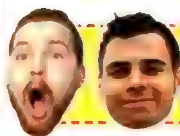


+

+


−


OP DE GEANIMEERDE VUIST

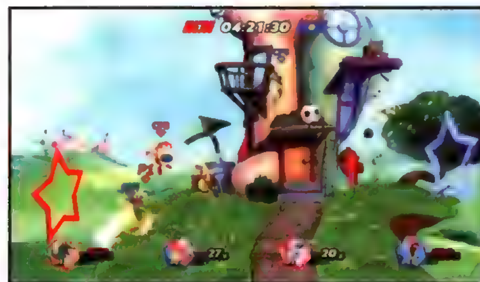


Titel: Nickelodeon All-Star Brawl
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 49,99

Cody: 'Nee, ook deze platform-brawler is geen échte concurrentie voor de ruim twintig jaar lopende Smash-franchise van Nintendo. Maar als trotse vertegenwoordiger van de Nickelodeon-generatie, **is het absoluut geen straf om Jacco een pak slaag te geven als Aang of Danny Phantom.**'

Jacco: 'Een pak slaag? Volgens mij heb ik je als Korra DOOR de muren van Omashu geslagen. All-Star Brawl speelt namelijk best wel aardig, als je er even de tijd voor neemt. Los van het gebrek aan een dash en uhm... stemmen, kent elk personage net als in Smash een move voor elke knoppencombinatie. **Het is ontzettend bevredigend om onder de knie te krijgen** en om je tegenstander (Cody) er alle hoeken van de stage mee te laten zien. Verder is alles gekopieerd van Super Smash Bros. – zelfs het character select screen is éxact hetzelfde.'







Onze conclusie: Een schaamteloze kloon is dus een understatement. Maar zoals sommigen van jullie weten, kan je met afkijken een heel eind komen. Heel duurzaam is het echter niet, want **vroeg of laat vallen dit soort games door de mand**. Zo begint de onderontwikkelde audio en visuele vormgeving na een paar uur écht op je zenuwen te werken. Oh, en waar de f*ck is onze boyo Crash Nebula? En de legendarische Raymundo van Rocket Power?!

OORDEEL:



SCHATTIGE, MAAR SLECHTE THPS-KLOON

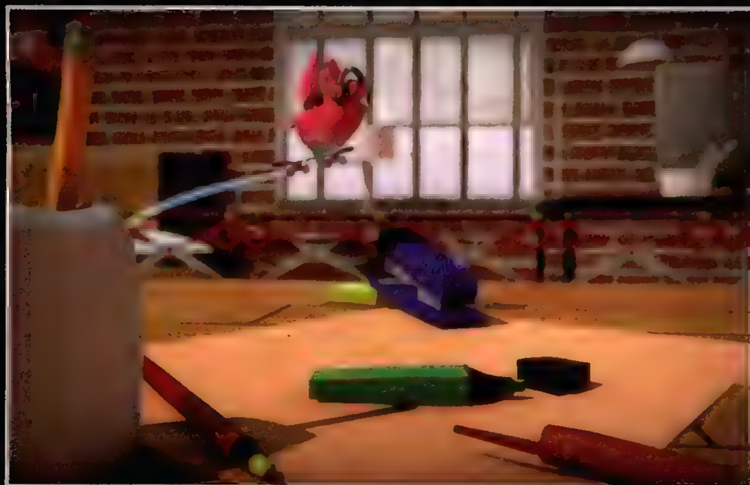


Titel: Skatebird
Platform: PC, Xbox One, Switch
Prijs: 16,79

Het hele concept achter deze game is **dat vogels op skateboards vet schattig zijn** en dat kunnen we ook niet ontkennen natuurlijk. Jammer genoeg is dat het enige interessante aan Skatebird. De game is eigenlijk alleen een slechte Tony Hawk-kloon en is vooral erg frustrerend om te spelen omdat het allemaal net niet goed werkt en de game ook nog eens flink buggy is. Ook zonde is dat **het flapperen van de vleugeltjes van die lieve vogeltjes nauwelijks wordt benut.** Je kan enkel wat meer air krijgen en daar houdt het dan helaas ook op. Wat er overblijft, is een ondermaatse skategame die stiekem wel een hele chille soundtrack heeft. Het idee van skatende vogels is briljant, maar daar is geen hele game voor nodig. Een T-shirt was voldoende geweest.

SCORE 44







PU 331 LIGT 30 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

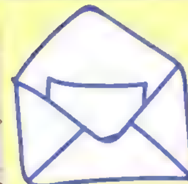
- HEBBEN WE WAT EXTRA PAGINA'S AAN DE NIETJES HANGEN! BONUS GAME-GELEUTER!
- LATEN WE HET TERUGKIJKEN OP HET JAAR AAN DE EXPERTS OVER! EH, ANDERE EXPERTS DAN WIJ DAN....
- KIJKT JURJEN TERUG OP ZES JAAR AAN ULTIEM GE-SMASH MET DE BROS.
- ER WORDT NIET GENOEG EXTREEM GESPORT IN GAMES, DUS HEEFT UBI EEN REPUBLIEKJE OPGERICHT...
- LIFE FINDS A WAY... MAAR HOPELIJK NIET IN WOUTER Z'N PARKJE!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



MR. MARVEL

Dat Wouter gek is op superhelden, weten we allemaal. Maar om dan meteen een paar honderd euro neer te tellen voor een nachtje in het Marvel-hotel in Disney, vinden we misschien een beetje te ver gaan. Je kan daar bijvoorbeeld ook een Xbox Series X voor halen, of gevulde hertenreet in bar dancing de Scheve Kruk.



Yo!Mail

Onze inbox is een wondere wereld van mooie mails, maar soms ook bizarre berichten en gekke vragen. Hier een kleine greep. Blijf ons vooral spammen met je berichten via redactie@pu.nl, vinden we mooi, en wie weet sta jij volgende maand wel op deze pagina.

Beste allen,

Ik ben al sinds mijn 15de (inmiddels 31) lid van de Powerunlimited, of nouja ik koop het al zo lang (ook enkele jaren het bladdje gewoon in de winkel gekocht).
Maar onlangs kwam ik via jullie in aanraking met de voorraadchecker van de PS5, ik als leek op het gebied van programmeren ben hier enorm blij mee! En aan de aantallen te zien op bijvoorbeeld telegram nog vele andere met mij..

Mijn vraag zou dus zijn, zou het mogelijk zijn om een kleine donatie te doen aan Soldier 24 zodra ik de PlayStation 5 heb weten te bemachtigen? (Ik dacht aan 10 euro), ik hoop dat jullie wellicht een donatie mogelijkheid hebben? Mischien zelfs een donatie pagina, aangezien er vast nog wel meer mensen enorm blij zijn met de voordaadchecker.
Ik hoor het in ieder geval graag,
Met vriendelijke groet,
Nander

Nander! Zorg nou eerst even dat je een PS5 bemachtigt, want zoals je hebt gezien, ben je niet de enige die op de nieuwe console aan het jagen is. Daarna mag je onze Soldier meenemen naar de kroeg voor een avondje uit. Hij drinkt alleen champagne.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube

YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

CHOO CHOO CHARLES = THOMAS DE TREIN MET NACHTMERRIEBRANDSTOF

Achterna gezeten worden door een trein met enge, lange tanden en spinnenpoten? Yep, dat is Choo Choo Charles, en dit is een game in ontwikkeling. We laten 'm 100% spelen door onze angsthaas Tjeerd! Zin in!





ROG SHOWDOWN

Bam! Winnen, dat is wat we doen, en dus voor de derde keer op rij. Met wat dan? Sjoelen? Katknuppelen? Nee, nee! Met het spelen van videogames tegen andere Twitch-streamers! En niet de minste ook. In deze derde editie van de ROG Showdown, streed team PU onder leiding van kapitein Tjeerd onder andere tegen team Lekker Spelen en Team Nysira, in de game Apex Legends. Het was een makkelijke avond voor Team Power Unlimited, want er werd geen ronde verloren en dus staan er nu drie van die mooie bekers op de redactie.

Niet alleen Team PU had gewonnen: ook kijkers werden bedolven onder cadeaus van ROG. Zo werd iemand blij gemaakt met een ROG Zephyrus M16 gaminglaptop en iemand anders weer met een 360hz gaming-monitor van ROG. Dus het kijken naar een kontschoppend Team PU kan je ook nog eens wat opleveren.

Team Lekker Spelen kreeg ook een beker. Omdat ze dachten een ronde te pakken, maar deze toch net weer weggaven... en dus waren ze voor 'even heel gelukkig'.









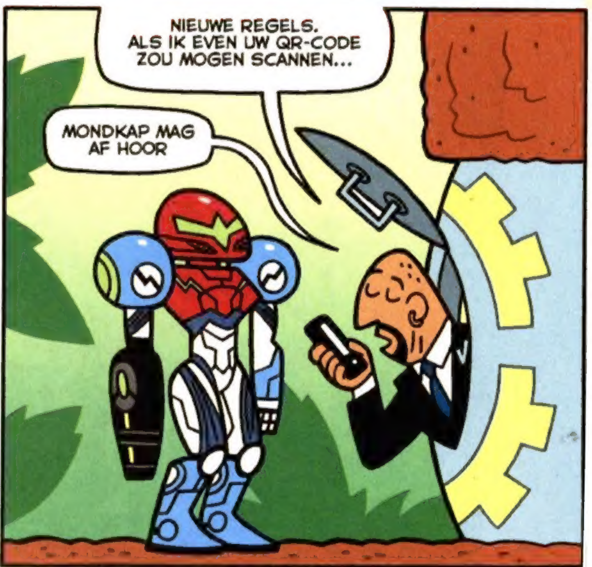


FRAME DROP

JORDI PETERS







QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, *kun* je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom was de dag waarop Wouter Guardians voor het eerst zag niet helemáál perfect?**
A) Hij zag de film in Duitsland.
B) Hij zag de film níét in IMAX.
C) Z'n popcorn was zoet in plaats van zout.

2 **Waar wil Raf een euro voor krijgen?**
A) Elke keer dat we een game beginnen met geheugenverlies.
B) Elke Vlaamse uitdrukking die Marvin aanpast om zijn teksten leesbaar te houden voor onze Nederlandse vrienden.
C) Elke keer dat we hem voorstellen als onze 'excuus-Belg'.

3 **Waar staat 'SWOLED' voor?**
A) LED-lichtjes die steroïden proberen.
B) Nintendo Switch OLED.
C) Dat is Ed z'n bijnaam nu hij tijd heeft om naar de sportschool te gaan.

4 **Waar vergelijkt Graddus de strijd tussen FIFA en eFootball mee?**
A) Kelderklassevoetbal.
B) Een bokswedstrijd tussen Johan Derksen en Wilfred Genee.
C) De Champions League-finale.

5 **Wat vond Samuel héérlijk aan Metroid Dread?**
A) Dat het zo'n makkelijke game is.
B) Dat hij zich niet eenzaam voelde in de game.
C) Dat hij weer eens vast zat.

6 **Hoeveel Spaanse woorden heeft Wouter gebruikt in zijn Far Cry 6-review?**
A) Te veel.
B) Te veel.
C) Te veel.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DIABLO 2: RESURRECTED VOOR EEN PLATFORM NAAR KEUZE